

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • MASTER SYSTEM • LYNX • GAME GEAR

1/92

Markt&Technik

öS 60,- / sfr. 7,-

Lit. 7400/ hfl 9,-

DM 7,-

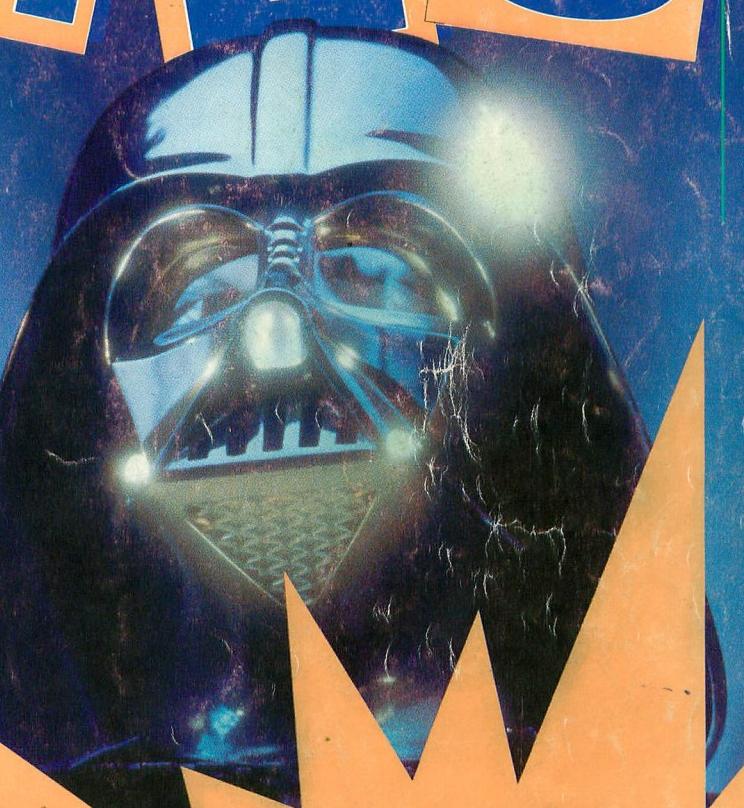
# VIDEO GAMES

ACTION, SPORT & ABENTEUER

## VIDEOSPIELE TOTAL

- Donald Duck
- Wonderboy 5
- Golden Axe 2
- Castlevania 4
- Final Fantasy 2
- Battletoads
- Empire strikes back
- Double Dragon 3
- Turbo Racing
- Galaga '91

**UMSONST  
Aufkleber  
im Heft!**



ANGESPIELT & ABGECHECKT

**240 SPIELE KURZ  
GETESTET**

# KICK OFF

IRRES TEMPO · ZENTIMETERGENAUE PÄSSE · TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fußballsimulator, der nicht nur genau und besonders realistisch ist, sondern auch noch viel Spaß macht.

WAHNSINN!!!



Nintendo  
GAME BOY™



Nintendo®

Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert - mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften:

TEMPO  
PRÄZISION  
AUSDAUER  
AGGRESSION

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

**IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Network

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH · Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2 · Telefon: 02131/607-0 · Telefax: 02131/607111

Original  
Nintendo  
Seal of  
Quality

# STARKER START

Wenn Ihr glaubt, daß die Softwarehäuser ihr Modul-Pulver zum Weihnachtsgeschäft komplett verschlossen haben, dann irrt Ihr gewaltig. Gerade im beginnenden Frühjahr werden wir erfahrungsgemäß mit Spieleneuheiten überschüttet — egal für welches System. Wir haben also allen Grund, das neue Jahr mit einem Lächeln zu begrüßen. Zumal die **VIDEO GAMES** ab sofort zweimonatlich erscheint. Dies ist nicht zuletzt Euer Verdienst, denn die überwältigend positive Resonanz Eurerseits ließ uns so manche Überstunde verschmerzen.

Wenn Ihr diese Ausgabe durchblättert, werden Euch ein paar kleine Änderungen auffallen. So wurde z.B. der Aktuellteil nach Systemen bzw. Herstellern gegliedert, um Euch noch gezielter über News und Trends aus dem Spiele-Business zu informieren. Außerdem haben wir der High-End-Konsole "Neo Geo" eine eigene Rubrik gewidmet. Die ewig frische Mischung aus Tests und Tips hat natürlich Bestand. In diesem Zusammenhang möchten wir ausdrücklich darauf hinweisen, daß wir im Vergleich zu einigen anderen Zeitschriften völlig unabhängig werten: Wenn uns ein Spiel nicht gefällt, dann schreiben wir das auch — ohne Rücksicht auf Namen und Ansehen des Herstellers.

Einen Highscore-gestählten Start ins neue Spielejahr wünscht



**Euer Video-Games-Team**

Konsole jp/dt	299.-/399.-
Infrarot Joypad jp	89.-
EA Icehockey dt	129.-
F1 Grand Prix jp	99.-
F22 Interceptor dt	119.-
Golden Axe II us	119.-
J.Madden Footb.II us	119.-
Mario Lemieux Iceh.us	119.-
Mickey Mouse jp	69.-
Tecmo W.Soccer jp	99.-

## MEGA DRIVE

D.Dragon 2 jp	99.-
Immortal dt	139.-
J.Pond 2 us	119.-
Quackshot jp	99.-

Konsole jp/us	499.-/599.-
Jp.-US.-Adaptor	59.-
ASCII Joypad	69.-
XE-1SFC Joystick	249.-
Ghouls'n Ghost us	149.-
Pro Wrestling jp	149.-
R.P.M.Racing us	149.-
Raiden jp	149.-
Super Tennis us	149.-
Thunder Spirits jp	149.-

## SUP.FAMICOM

Fin.Fant.2 us	169.-
Form.Soccer j	149.-
Joe & Mac jp	149.-
Lemmings jp	149.-

# GALAXY

CD Rom Spiele	
Arnest Evans jp	139.-
Heavy Nova jp	139.-
Sol Feace jp	139.-

## SEGA CD ROM

Sega Mega Drive	
CD-Rom jp	999.-

Lynx II	199.-
Chequered Flag	69.-
Turbo Sub	69.-
Ishido	69.-

## ATARI LYNX

Awesome Golf	69.-
Cyberball	69.-

TV Tuner	199.-
GG Aleste jp	69.-
Big Strategy jp	69.-
Ninja Gaiden jp	69.-

GAME GEAR	
Donald Duck jp	69.-
Sonic us/dt	75.-

Boulderdash dt	69.-
Hyperboy jp	139.-
Mega Man us/dt	69.-
Prince of Persia us	69.-
Simpsons dt	69.-
Terminator II us	69.-
Turrican us/dt	69.-

## GAMEBOY

F.Fant.Adv.us	79.-
F.Fant.I us	79.-
F.Fant.II us	79.-

RGB Konsole jp	299.-
PC Engine Duo	899.-
System Card 3.0 jp	179.-
Arabian Nights jp	119.-
Prince of Persia SCD	119.-
R-Type complete SCD	119.-
Schwarz Schild CD	119.-

## PC ENGINE

Dragon Sabre	119.-
Raiden jp	119.-
Salamander jp	119.-

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10,- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras. Händleranfragen erwünscht.

Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024

Inh.Plexus GmbH  
Anmerkung:jp:japanisch\*us:englisch\*dt:deutsch

089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

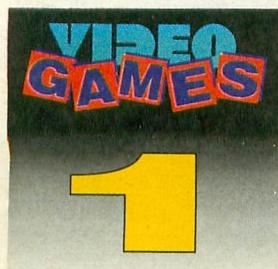


**85** In "Joe & Mac"  
auf dem Super Fami-  
com nehmst Ihr es mit  
Urzeit-Viechern auf

**82** Dieser Schädel  
beschäftigt Euch in  
"Castlevania 4"



**30** Der Arcade-Klassiker  
"Marble Madness"  
ist nun fürs Mega Drive  
erschienen



## NEWS

Nintendo-News	6
Sega-Spezial	8
Neo Geo	10
Engine-Ereignisse	12
Atari-Aspekte	13
Krieg der Sterne: The Empire strikes back	15

## TEST

Einleitung zum Testteil	22
<b>MEGA DRIVE</b>	
Golden Axe 2	31
John Madden Football '92	27
Marble Madness	30
Mario Lemieux Hockey	28
Quackshot	24
Robocod	29
Rolling Thunder 2	32
The Games: Winter Challenge	33
Shadow of the Beast	30
The Immortal	26
Wonderboy 5: Monsterworld	3

## MASTER SYSTEM

Bonanza Bros.	38
Dragon Crystal	36
Heroes of the Lance	36
Line of Fire	35
Out Run Europe	38
Sega Chess	37
Shadow Dancer	35
Super Kick off	34

## NES

Crackout	68
Double Dragon 3	39
Duck Tales	69
Hunt for Red October	67
Hyper Soccer	41
Lunar Pool	68
North & South	70
Powerblade	66
Quantum Fighter	65
Snake's Revenge	65
Time & Lord	67
Turbo Racing	40

## GAME BOY

Battletoads	79
Bill & Ted	80
Boxxle	78
Final Fantasy Legend 2	76
Final Fantasy Adventure	77
Hunt for Red October	72
Kid Icarus	74
Metroid 2	73
Ninja Shadow	75
Roger Rabbit	81
Super R.C. Pro Am	72
Teenage Turtles 2	71
Turrican	75

## SUPER FAMICOM

Castlevania 4	82
Final Fantasy 2	86
Human Soccer	84
Joe & Mac	85

## GAME GEAR

Ax Battler	92
Donald Duck: Lucky Dime Capers	88
Galaga '91	89
Ninja Gaiden	91
Sonic the Hedgehog	89
World Class Leader Board	90

## LYNX

Crystal Mines 2	94
Robotron 2084	94
Turbo Sub	92
Viking Child	93
Xybots	93

## TIPS & TRICKS

Bunt gemischt: Schummeltricks und Spielösungen	45
---	----

## RUBRIKEN

Hitparade	17
So testen wir	20
Einleitung zum Testteil	22
Leserpost	60
Demnächst für Eure Konsole	58
High-Tech-Ecke	64
Impressum	59
Inserentenverzeichnis	57

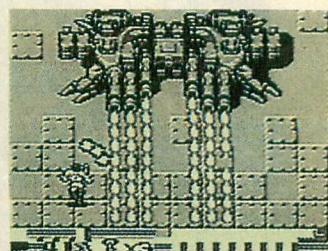
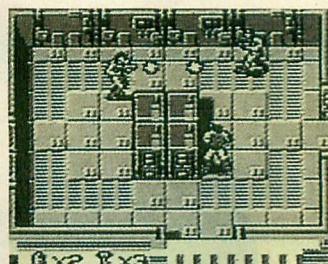
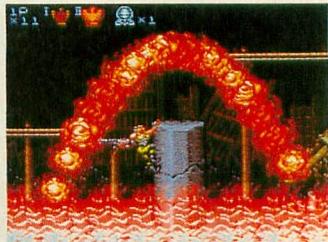
# NINTENDO-NEWS

Große Neuigkeiten kündigen sich bei Nintendo an: Während die Modulpalette für NES und Game Boy weiter anschwillt, bereiten die Japan-Bosse die offizielle Europaeinführung des Super Famicoms vor. Passend dazu: jede Menge japanische und amerikanische Toptitel für das edle 16-Bit-System.

Wenn Ihr ein Auge auf unse-  
ren Testteil für NES und Game  
Boy werft, dann sollte die Angst vor  
Modulknappheit schnell wieder ver-  
schwunden sein. Neben den bereits  
erhältlichen Modulen schlummern  
viele weitere Perlen in den Entwick-  
lungslabors der Softwarehäuser. Einen  
ganzen Berg von Neuheiten hat Kona-  
mi in petto. Die japanischen Hit-Liefe-  
ranten basteln für NES und Game Boy  
an einigen Highlights. So dürft Ihr im  
ersten Halbjahr mit der Veröffentli-  
chung von **Castlevania 2: Bel-  
mont's Revenge** für unterwegs und  
**Castlevania 3** auf dem NES rechnen.  
Unsere Kollegen von der **POWER  
PLAY** haben sich bereits den Japan-  
Import des Handheld-Abenteuers an-  
gesehen und waren ziemlich begeis-  
tert. Nach Informationen aus den  
USA soll auch der dritte NES-Streich  
herausragend sein und der Trilogie  
grafisch und spielerisch die Krone  
aufsetzen.

Außerdem munkelt man bei Kona-  
mi von einem **Tiny-Toon**-Comicspiel  
(für NES und Game Boy) und einer  
**Monster-in-my-Pocket**-Manifesta-  
tion. Der größte Knaller könnte aller-  
dings die NES-Umsetzung eines der  
erfolgreichsten und beliebtesten  
Computerspiele aller Zeiten sein: das  
Piratenabenteuer **Pirates** soll fast fertig  
sein — angeblich komplett in  
Deutsch. Mehr darüber in der näch-  
sten Ausgabe. Wenn wir Glück haben,  
stehen dann sogar die **Teenage**

**Konami kann's  
nicht lassen: In Japan  
kommt in Kürze Proboto-  
ector für das Super Famicom.**



**Turtles** zu einem neuen Bildschirm-  
abenteuer parat.

Bei soviel Spiele-Power seitens Kona-  
mi will Acclaim natürlich nicht zu-  
rückstecken. Nach den erstklassigen  
Game-Boy-Titeln "Bill & Ted" und  
"Double Dragon 2" haben die Ameri-  
kaner einige NES-Knüller in Arbeit. So  
lest Ihr in der nächsten **VIDEO  
GAMES** einen ausführlichen Test von  
**Wizards & Warriors 3**, der heißen-  
sehnten Fortsetzung zur Kultserie. Die  
NES-Manifestation des Schwarzen-

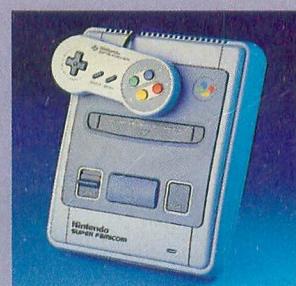
egger-Movies **Terminator 2** dürfte  
dann ebenfalls fertig sein.

Wenn wir schon bei Fortsetzungs-  
spielen sind, dann darf der dritte NES-  
Ausflug von **Mega Man** nicht fehlen.  
Wenn unsere Informationen richtig  
sind, dürft Ihr noch vor dem Sommer  
erneut Dr. Wily herausfordern. Die  
US-Kids haben's allerdings besser:  
Dort ist schon **Mega Man 4** ange-  
kündigt. Bis es soweit ist, können wir  
auf dem Importmarkt schon **Rock-  
man World 2** für den Game Boy be-

**Auch auf dem Game Boy wagt  
der Proboto-ctor ein neues  
Spielchen — vorerst allerdings  
nur in Japan**

## Super Famicom für alle

Die englische Fachzeitschrift CTW brachte es an den Tag: Ent-  
gegen aller bisherigen Pläne wird  
Nintendo das Super Famicom wahrscheinlich schon im Früh-  
jahr in Europa veröffentlichen.  
Zwar wurde in dem Interview mit  
dem verantwortlichen Manager nur der Zeitpunkt der England-  
Einführung kundgetan (April '92), doch wäre es absoluter Blödsinn,  
das restliche Europa von diesem  
Schachzug langfristig auszu-  
schließen. Welchen Namen und  
welches Design das europäische Nintento-16-Bit-System erhält  
(entweder "Super Famicom" à la  
Japan oder "Super NES" à la  
USA), steht noch nicht fest.

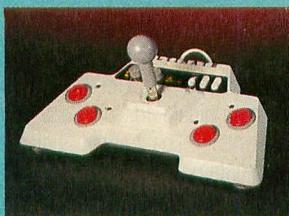


**Endlich: Bald kommt das  
Super Famicom offiziell in  
Europa auf den Markt.**

Hintergrund des Umdenkens  
dürfte der relativ große Erfolg Se-  
gas in Europa sein. Während Nintendo bei den Handhelds mit dem  
Game Boy ganz klar Europas Nummer eins ist, und bei den  
8-Bit-Systemen das Master Sy-

stem zumindest eingeholt, wenn  
nicht überholt hat, zieht das Mega  
Drive immer mehr an. Um den zu-  
kunftssträchtigen 16-Bit-Markt  
nicht frühzeitig an den Erzfeind zu  
verlieren, wird jetzt wohl umgedacht.  
Wir meinen: recht so!

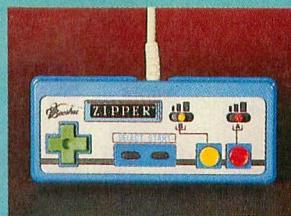
Wenn es dann endlich soweit  
ist, werdet Ihr in der **VIDEO  
GAMES** natürlich alles Wissens-  
werte lesen. Welche Spiele kom-  
men zu Beginn? Laufen die Im-  
portmodule? Ist das Mega Drive in  
Gefahr? Zusammen mit einer kompetenten Marktübersicht klären  
wir jede Frage. Ihr könnt jetzt  
schon davon ausgehen, daß Nintendo selber schnurstracks **Super Mario World**, **Pilotwings**  
und **F-Zero** veröffentlicht. Software von Konami und Acclaim dürfen  
ebenfalls erhältlich sein.



Der "Ultimate Superstick" fürs NES im schicken Joyboard-Design



Schnuckig wie das Original, nur mit Dauerfeuer: Beeshus "Super Joy Card" fürs Super Famicom



Farben statt grau in grau: Der "Zipper" fürs NES bietet dreistufiges Dauerfeuer.

## Alles unter Kontrolle

Wer mit den Standard-Joypads nicht zurechtkommt, für den hält Beeshu jede Menge Alternativen bereit. NES-Besitzer, die sich nichts sehnlicher wünschen als Dauerfeuer, dürfen jetzt auf den **Zipper** zurückgreifen. Das Joypad ist im wesentlichen mit dem Original-Pad identisch, nur daß es etwas bunter aufgemacht ist und für beide Feuerknöpfe ein dreistufiges Dauerfeuer bietet. Kostenpunkt: zirka 40 Mark.

Dasselbe hält die **Super Joy Card** für Super-Famicom-Freaks parat. Auch dieses Joypad orientiert sich optisch stark an der Nintendo-Vorlage und wartet mit dreistufigem Dauerfeuer für die Tasten A, B, X und Y auf. Wie fast alle 16-Bit-Artikel ist auch die Super Joy Card etwas teurer als die 8-Bit-Variante. Um die 50 Mark müßt Ihr dafür hinblättern.

Mehr für den Hardcore-Spieler ist der **Ultimate Superstick** von Beeshu gedacht. Ähnlich wie der NES Advantage sollte der Superknüppel auf eine feste Unterlage

montiert werden — Saugknöpfe auf der Unterseite sind Euch dabei behilflich. Das Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe läßt sich hier stufenlos regeln. Auch ein Zeitlupetaster ist mit von der Partie. Da die wichtigen A- und B-Taster auf beiden Seiten des Joyboards angebracht sind, kommen Linkshänder auf ihre Kosten. Apropos Kosten: Für weniger als 100 Mark gehört der Ultimate Superstick Euch. Den Vertrieb für alle Beeshu-Produkte hat übrigens Rushware in Kaarst übernommen.



Das Top-Adventure Maniac Mansion jetzt in Deutsch

## Endlich auf deutsch

Nach langer Wartezeit ist das famose Grafikabenteuer **Maniac Mansion** mittlerweile komplett in deutsch erschienen. Dieses sogenhaft witzige und spielerisch extrem gehaltvolle Adventure aus dem Lucasfilm-Haus hat in unserer Ausgabe 2 des letzten Jahres mit beeindruckenden 84 % abgeschnitten und sich unser VIDEO-GAMES-CLASSIC-Prädikat wahrlich verdient. Da gibt's nur eines: zugreifen!

**Nintendo®**



Von 8 Bit auf 16 Bit: Solstice 2 kommt in Kürze fürs Super Famicom



Wonderboy-inspiriert: Hudson mit Super-Adventure-Island



Noch namenlos: ein "Final Fight"-Nachfolger auf dem Super Famicom



Capcoms "Magic Sword" auf dem Super Famicom

grüßen. Die (inhaltlich identische) Japan-Version des Mega-Man-Themas steht in den Startlöchern.

Unsere Japan-Spione melden übrigens noch eine weitere hochinteressante Fortsetzung. In den Konami-Geheimlabor wird gerade an **Probotector 2** für Nintendos Handheld getüftelt. Rechnet allerdings nicht mehr '92 mit dem offiziellen Erscheinen.

Nicht nur den NES- und Game-Boy-Freaks steht ein erfreuliches 1992 bevor. Auch die Super-Famicom-Besitzer sollten schon mal die Spargroschen bereitlegen. Nachdem Qualität und Quantität der Software langsam, aber sicher zunimmt, wird Nintendos 16-Bitter immer interessanter (siehe Kasten). In Japan sind mittlerweile tonnenweise neue, heiße Module angekündigt. So werkelt beispielsweise Capcom an dem Actiontitel **Magic Sword**, der grafisch unglaublich gut aussieht. Aus demselben Haus ist zudem ein noch namenloser "Final Fight"-Nachzieher angekündigt. Des weiteren ist von Human, die gerade das sensationelle "Super Formation Soccer" auf den Markt gebracht haben, die Super-Famicom-Version der besten Tennissimulation aller Zeiten, **Final Match Tennis**, in Sicht. Wenn das kein Grund zum Feiern ist.

In Sachen Sportspiele hat auch Electronic Arts ein Wörtchen mitzureden. In der Pipeline sind **PGA Tour Golf**, **John Madden Football** und ein **Basketball**-Titel. Angeblich müssen wir auch auf **EA Hockey** nicht mehr lange verzichten. Das gleiche hoffen wir für Hudsons **Super Adventure Island**. Die "Wonderboy"-inspirierte Spieleserie feierte in den USA schon auf dem NES beachtliche Erfolge. Wer auf Jump'n'Runs steht, der sollte sich den Titel gut merken.

Mehr für Actionfans ist Konamis Geheimprojekt fürs Super Famicom gedacht. Der Alien-Fetzer **Axeley** kündigt sich an; genauso wie ein frischer **Turtles**-Aufguß — als Import, versteht sich. Ende Februar tummelt sich noch ein weiterer Konami-Superheld **erstmals** auf 16-Bit-Systemen: **Probotector** gibt sich auf dem Super Famicom die Ehre. Zum Schluß noch ein paar heiße Ballertips: **Super Aleste** und **Thunder Spirits** (entspricht "Thunder Force 3" auf dem Mega Drive) stehen in den Startlöchern.

MARTIN GAKSCH

**Nintendo®**

# SEGA SPEZIAL

Bei Sega in Japan wird fleißig gewerkelt: Auf Modul und CD entstehen innovative Spiele jedes Genres und langerwartete Neuauflagen: Freut Euch auf die Rückkehr von Sonic, Shinobi und Shining in the Darkness



Tecmagik bringt in Kürze "New Zealand Story" fürs Master System

## Ein Herz fürs Game Gear

... zeigen einige prominente Softwarehersteller: vom "Pac-Man"-Erfinder Namco erschien für Segas Handheld eine originalgetreue Umsetzung des weltbekannten Labyrinthspiels um den gelben Nimmersatt. Neben dem 1:1-Nostalgie-Modus bietet **Pac-Man** auch eine interessante Zwei-Spieler-Variante: Sobald ein Geist von Pac-Man verspeist wurde, taucht er (via Link-Kabel) auf dem Bildschirm des anderen Spielers wieder auf. Werbespruch: "Er bekommt den doppelten Ärger, Ihr kassiert die Punkte!"

Von Kaneko (bekannt durch die "Aero Blasters"-Umsetzung) kommt wiederum **Berlin Wall**, das außer dem Namen nicht viel mit gewissen Ereignissen der jüngeren Zeitgeschichte zu tun hat. Anscheinend hat die inzwischen stark zusammengeschrumpfte Mauer auf amerikanische Kids immer noch einen sehr starken (Kaufan-) Reiz. Das Spiel selbst entpuppt sich als Plattform-Geschicklichkeitsspiel, in dem man sich an allerlei Getier vorbei aus dem jeweiligen Bildschirm heraushämmern muß. Kenner werden Elemente aus knapp einem Dutzend verschiedener Geschicklichkeitsspiele der 80er Jahre in "Berlin Wall" wiederfinden. Wir nehmen's in der nächsten **VIDEO GAMES** genauer unter die Lupe.

## Joypads für alle

Zwei neue Joypads für das Mega Drive trudelten kürzlich auf dem deutschen Markt ein. Der **Striker** ähnelt dem Original-Pad von Sega, enthält aber neben knallbunten Bedienelementen zwei weitere dezentne Neuerungen. Zum einen gibt's natürlich zuschaltbares Dauerfeuer für alle drei Feuertasten; zum anderen wurde die Kopfhörerbuchse ebenfalls ins Pad integriert. Audio-Fans werden es zu schätzen wissen: Selbst wenn man mit Kopfhörer mit extrem kurzen Kabel spielt, braucht man sich nicht mehr den Hals zu verrenken bzw. das Mega Drive bei jeder Kopfbewegung durchs Zimmer zu schleifen. Den Vertrieb hat Rushware übernommen.

Der **Remote Controller** geht beim Kampf gegen Kabelsalat und für gemütlicheres Spielen einem anderen Weg: Für zirka 80 Mark erhältet Ihr ein Joypad mit zuschaltbarem Dauerfeuer und Zeitlupen-Funktion plus einem Infrarot-Adapter (der wandert statt dem Pad in die entsprechende Buchse am Mega Drive). Bis zu sechs Meter Distanz zur Konsole verkraftet das Pad ohne daß Ihr auf präzise Kontrolle über Euren Bildschirmhelden verzichten müßt. Unser Testmuster erhielten wir von Galaxy; Ihr kauft das kabellose Joypad bei jedem gutsortierten Fachhändler.



Joypads für alle Lebenslagen: Infrarot und kabellos mit dem "Remote Controller" ...



... mit integriertem Kopfhöreranschluß und knallbunten Tasten beim "Striker"

## Rollenspiel-Zauber

**Shining Force**, der Nachfolger zum famosen Rollenspiel "Shining in the Darkness" ist inzwischen in Japan erschienen. Die Übersetzung wird garantiert noch ein paar Monate auf sich warten lassen; bis zum offiziellen Re-

SEGA

lease im Herbst dieses Jahres müßt Ihr Euch also mit ein paar weiteren Bildschirmfotos begnügen. Auch **Phantasy Star 4** wird's wohl vor Jahresende '92 nicht mehr nach Europa schaffen. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll's auch von diesem neuesten Teil der erfolgreichen Rollenspielserie nur eine CD-Version geben.

## Wunder des Weltraums

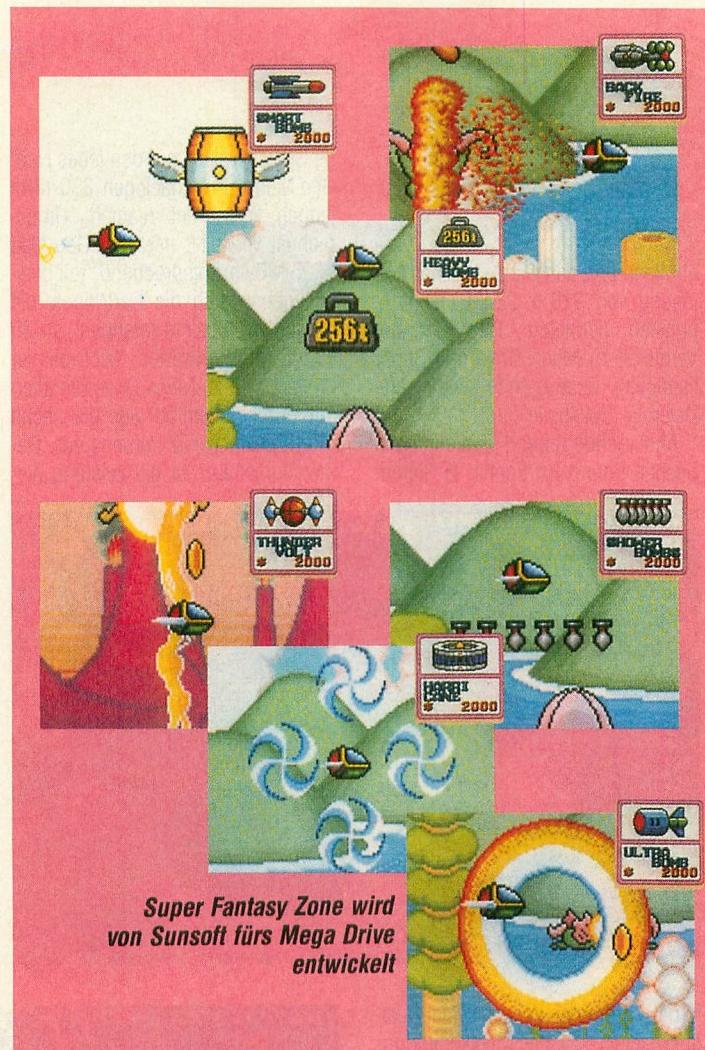
"Fantasy Zone" ist die älteste Ballerspiel-Serie für Sega-Konsolen. Nach Vorgängern exklusiv fürs Master System (Teil 1 und 2 sowie The Maze erschienen bis 1989) und einer Manifestation auf dem Game Gear, erscheint in Kürze die erste 16-Bit-Version des ungewöhnlichen Horizontal-Scrollers. **Super Fantasy Zone**, von Sega an Sunsoft zur Realisierung abgetreten, ist wie die Vorgänger hauptsächlich in Pastelltönen gehalten und bietet so schon rein optisch eine willkommene Abwechslung zu finsternen Weltraumknallern wie "Gynoug" oder "Gaiares". Fans der Serie wissen, was sie erwartet; unsere Bildschirmfotos zeigen Euch die abgefahreneren Extras und Sonderwaffen.

Für das Game Gear ist von Sega unter anderem eine englischsprachige Version des Action-Adventures **Ax Battler** angekündigt (siehe Test des Japan-Imports in dieser Ausgabe).

## CD-Spielereien

Wenn Ihr diese Zeilen lest, sitzen japanische Mega-Drive-Besitzer schon hinter ihrem brandneuen Mega-CD. Daß sich der Kauf lohnt (selbst in Japan kostet das Laufwerk über 700 Mark), dafür will Sega selbst sorgen. Größter Kaufanreiz für Japaner, Amerikaner und Europäer dürfte ein Sonic-Nachfolger sein, der wahrscheinlich nur auf CD erscheint. **Sonic: Escape from the Ring Zone** nützt dabei nicht nur den großzügigen CD-Speicherplatz und die fantastischen musikalischen Fähigkeiten, sondern auch den exklusiven 3-D-Chip des Laufwerks. Rotierende Pop-Art-Landschaften und zoomende High-Speed-Sprites sind im Gespräch — bis Herbst 1992 müssen Sonic-Fans jedoch bestimmt noch warten.

Schon früher gibt's die schräge 3-D-Raserei **Power Drift**. Das Spiel wurde vor gut zwei Jahren von Segas Automatenteam ersonnen und realisiert. Da es bei Power Drift fast aus-



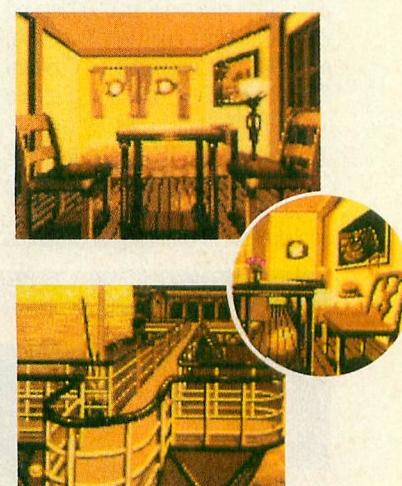
schließlich um zoomende und rotierende Strecken, Fahrzeuge und Hintergründe geht, kommt das Spiel ebenfalls nur auf CD. Als erstes CD-Rennspiel wird es voraussichtlich schon im Juni enthüllen, was es mit den sagenumwobenen Hardware-Fähigkeiten des Mega-Laufwerks auf sich hat.

Drei weitere CD-Titel haben wir schon in der letzten *VIDEO GAMES* kurz angerissen: **Woodstock — Funky Horror Band** ist ein ungewöhnliches Science-fiction-Adventure/Rollenspiel-Gemisch um eine außerirdische Rockband, die auf der Erde gestrandet ist. Sechs Instrumente müs-

sen gefunden werden, dann geht's wieder zurück in die Heimat. Musik spielt bei "Funky Horror Band" eine wichtige Rolle; je länger und komplexer die Melodien, desto beachtlicher sind die magischen Fähigkeiten der Aliens.

Erst gegen Mitte des Jahres werden sich die beiden wichtigsten Sega-Projekte ihrer Fertigstellung nähern: **3 x 3 Eyes: Devil Legend** ist ein reines Rollenspiel, während **Dark Wizard** auch starke Strategie-Elemente enthält.

*Diese Mega-CD-Neuheit ist leider noch namenlos*



Titel	System	Anbieter	Genre	Bemerkung
Twinkle Tales	Mega Drive	Was	Action	"Elemental Master"-Clone
Isle Road	Mega Drive	Wolf Team	3-D-Rollenspiel	nur auf CD
Mickey Mouse 2	Mega/Master	Sega	Geschicklichkeit	das mäßige "Fantasia" gilt offiziell nicht als "Castle of Illusion"-Fortsetzung
Young Indy	Mega/Master	Sega	—	Spiel nach der Lucasfilm-Fernsehserie um Indiana Jones' Jugendjahre
F-1 Hero 2	Mega Drive	Varie	Rennspiel	dank Split-Bildschirm rast man zu zweit gleichzeitig
Super Monaco 2	Mega Drive	Sega	Rennspiel	für die Fortsetzung gab Weltmeister A. Senna seinen guten Namen

# NEO GEO

## DAS SYSTEM

Mit dem Neo Geo erfüllte die japanische Firma SNK (neben mäßig erfolgreichen Spielautomaten wie "Prehistoric Isle" und "Ikari Warriors" durch eine Handvoll Spiele für das NES bekannt), allen Videospielern Mitte 1990 einen langgehegten und bis dato unerfüllten Wunsch: Originalspielautomaten konnten nun endlich im eigenen Wohnzimmer gespielt werden — und das, ohne ständig Kleingeld bereitzuhalten. Leider lassen sich normale Automatenplatinen nicht einfach in die formschöne Neo-Geo-Konsole stecken. Nur von SNK oder lizenzierten Fremdherstellern (z.B. Alpha Denshi, ein weiterer Automatenproduzent) werden bislang passende Module angeboten, die in ihrer Größe z.B. Mega-Drive-Module um ein Vielfaches übertreffen.

Bevor wir Euch die neuesten Spiele vorstellen, kurz ein scheuer Blick unter die Hülle des edlen Gerätes. Auf der Platine sitzen neben 68000er und Z80 (beide gibt's auch im Mega Drive) eine Menge sogenannter "Custom-Chips" von SNK, die ihre Trümpe schon in SNKs aktueller Automatenreihe ausspielen. Der Grafikchip kann 4096 aus 65536 Farben gleichzeitig darstellen, Objekte stufenlos zoomen und drehen (3-D-Effekt), 380 Sprites

abbilden und das Ganze in einer Auflösung von 320 x 224 Bildschirmpunkten darbieten. Das sind im Vergleich zu Mega Drive und Super Famicom überragende technische Daten — Spielhalle pur.

Ähnlich überragend geht's auch in Sachen Sound zur Sache. 15 Stereo-

ge Speicherplatz, auf den jedes Neo-Geo-Modul mit knackigen 330 MBit jedoch kompetent reagiert. Umgerechnet verwaltet das Neo Geo also 41,25 MByte. Entsprechend "reichhaltig" geben sich die Cartridges, die bislang mit Speichermengen von 25 bis 62 MBit aufwarten. Auch das ist im Vergleich zu Mega-Drive-Modulen mit durchschnittlich vier bis sechs MBit Speicherplatz immens viel. Dementsprechend ist die Leistung die-

ser High-End-Konsole um vieles höher — der Preis leider ebenfalls. Ein Modul kostet immerhin 200 bis 300 Mark.

Weitere Ausstattungsmerkmale des Neo Geo sind das Arcade-gerechte Joyboard mit vier Feuerknöpfen und Memory Card (auf dieser Steckkarte können bis zu 14 Spielstände von verschiedenen Spielen gespeichert werden). Der Gag dabei: Wer einen Neo-Geo-Spielautomaten in der Nähe hat (kommt in Deutschland leider recht selten vor), kann seine Memory-Card in die Spielhalle tragen und am Automaten weiterspielen.

Qualität hat bekanntlich seinen Preis — das Neo Geo schlägt in der Grundausstattung ohne Spiel mit etwa 800 Mark zu Buche. Diese Angabe bezieht sich auf den Japan-Import mit



**Der Geschicklichkeitstest Blue's Journey entzückt mit bonbonfarbener Grafik**



**Blue's Journey ist eines der besseren Neo-Geo-Spiele**



**Die Grundkonsole mit zwei Joyboards**

## TECHNISCHE DATEN

### Prozessoren

68000 (12 MHz),  
Z 80 (3,58 MHz)

### Speicher (RAM)

64 KByte

### Video-RAM

68 KByte

### Farben

65536

### davon gleichzeitig

4096

### Auflösung

320 x 224 Pixel

### Sprite-Größe

16 x 512 Pixel

### Sprites gleichzeitig

380

### Soundkanäle

15 (Stereo)

### Maße (B x H x T)

325 x 60 x 237 mm

### erhältliche Spiele

ca. 25

### Preis Grundgerät (Import)

ca. 800 Mark

### Preis Module

200 bis 300 Mark

deutschem Netzteil und RGB-Anschluß; eine offizielle (und damit auch durch große Kaufhausketten erhältliche) Konsole ist noch nicht in Sicht. Die Spiele kosten wie oben erwähnt etwa 200 bis 300 Mark pro Stück. Übrigens bieten einige Videotheken das Neo Geo und die passende Software nach japanischem Muster auch im Verleih an.

## DIE SPIELE

Rechtzeitig zum letzjährigen Weihnachtsfest erschienen überdurchschnittlich viele SNK-Module. Alle brauchbaren Neuerscheinungen seit Mitte des Jahres 1991 stellen wir Euch nun vor.

Ein furioses Ballerspiel im Stil von Konamis "Lightning Fighters" macht den Anfang. Bei **ASO 2** wird geballert, was der Dauerfeuerfinger hergibt. Ausgezeichnete Grafik, atmosphärische Musik, innovative Extrawaffen, viele Gegner und der Neo-Geo-obligata-

torische Zwei-Spieler-Modus sind Garanten für Spielfreude bis in die späte Nacht. Wer die drei Continues zu schnell verschenkt und sich nicht mit der Memory Card durchschummelt, wird bis zum letzten der sechs Levels viel Freude bei der Alien-Hatz haben.

**Blue's Journey** ist ein Spiel für alle Jump'n'Run-Anhänger, die nichts gegen kunterbunte Bonbongrafik und kleine, aber feine Sprites haben. Die beiden Helden Blue und Shadow Blue rennen und springen durch eine wunderschöne Welt voller niedlicher Kreaturen, um böse Umweltverschmutzer zu stoppen. Zum aktuellen Thema gesellen sich prima Hintergrundgrafen, witzige Ideen und wunderschöne Musik. Freunde metzelnder Söldner sollten jedoch die Finger von Blues Reise lassen — oder konsequent umdenken.



## ALLE NEO-GEO-SPIELE AUF EINEN BLICK

Titel	Genre	Wertung
Alpha Mission 2	Action	empfehlenswert
Baseballstars	Sport	empfehlenswert
Burning Fight	Action	hervorragend
Blue's Journey	Geschicklichkeit	empfehlenswert
Crossed Swords	Action	durchschnittlich
Cyber-Lip	Action	durchschnittlich
Ghost Pilots	Action	durchschnittlich
Joy Joy Kid	Denkspiel	für Fans
King of Monsters	Action	durchschnittlich
NAM 1975	Action	empfehlenswert
Ninja Combat	Action	durchschnittlich
Magician Lord	Action	empfehlenswert
Mahjonghh	Denkspiel	für Fans
League Bowling	Sport	durchschnittlich
Riding Hero	Sport	für Fans
Sengoku	Action	durchschnittlich
Success Joe Boxing	Sport	für Fans
Super Baseball 2020	Sport	empfehlenswert
Super Spy	Action	durchschnittlich
Top Players Golf	Sport	durchschnittlich

Wer das Klopfen nicht lassen kann, kommt bei **Burning Fight**, SNKs Pendant zum bekannten "Final Fight", voll auf seine Kosten. Imposante Grafik, große Sprites, viele Levels und eine beeindruckende Musik sorgen für Prügelspaß sondergleichen, der an technischer Qualität dem "Final Fight"-Automaten von Capcom noch übertrifft. Burning Fight ist ein wüster und erfreulich umfangreicher Prügel-

*Jede Menge Action bietet das Weltraumspektakel Alpha Mission 2*



Das Neo-Geo-Highlight: Prügeln total mit Burning Fight

spaß, der nicht nur überzeugten Beat'em-up-Freunden gefällt.

Mit **Super Baseball 2020** erfährt SNKs Renommiermodul "Baseballstars Professional" eine gewaltige Steigerung. Dieses Mal wird jedoch in der Zukunft und mit geändertem Regelwerk gespielt. An motivationsfördernder Spannung ist "Super Baseball 2020" kaum zu überbieten, denn dank aufrüstbarer Spieler und schnellen Robotern sowie manch grafischem Leckerbissen bleibt kein Spieler bewegungslos vor dem Monitor sitzen. Hier ist Action angesagt — nichts für Naturen mit schwachem Herzen.

Wer sich diese Goldies schon auf den Einkaufszettel geschrieben hat (Gesamtpreis: ca. 1200 Mark), aber noch ein paar Mäuse sinnlos herumliegen hat, sollte noch einige "Oldies" in Betracht ziehen:

Das erste Spiel für SNKs Power-Pracht zählt bei den Freaks auch heute noch zur Spitz. **NAM 1975** berichtet von zwei Kriegshelden, die nichts anderes zu tun haben, als die Welt vor einem verrückten Professor zu retten. In bester "Schieß alles ab, was Dir vor Dein Fadenkreuz läuft"-Manier ballert Ihr auf die Sprites. "Nette" Extrawaffen und Gimmicks lockern den (zu recht) indizierungsgefährdeten Spielablauf auf.

Eine weitere Leuchte aus den Anfangsstagen des Neo Geo heißt **Baseballstars Professional**, der Vorgänger des oben vorgestellten "Super Baseball 2020". Im Gegensatz zur Zukunftsvision spielt sich hier alles nach den heute gültigen Regeln ab. Gewürzt mit erstklassiger Sprachausga-

be, ordentlicher Grafik, stimmiger Musik und viel Spielspaß ist's ein bekömmliches Sportsüppchen.

Wer lieber in einer Fantasy-Landschaft voller abscheulichen Getiers seine Liebste sucht, dem sei **Magician Lord** von Alpha empfohlen. Selbst erklärte Neo-Geo-Feinde sind der grandiosen Grafikpracht und der brillanten Musikkulisse schnell verfallen. Dagegen verblaßt das Spielprinzip ein wenig, dennoch motiviert Magician Lord bis zum allerletzten Endgegner.

Grafische Leuchten sind des weiteren die Titel **Cyber-Lip** (wegen der verschwenderischen Sprachausgabe zu kurz und damit zu schnell durchgespielt) und **Crossed Swords** (Monster metzeln in der Ritterszeit). Eher trist geht es zu beim "Tetris"-Verschnitt **Joy Joy Kid**, dem lahmen Motorradrennen **Riding Hero**, der Boxsimulation **Legend of Joe Success** und natürlich bei der Mahjongh-Adaption, die nur mit dem ausschließlich in Japan erhältlichen Spezialsteuer-Board sinnvoll zu spielen ist.

Für die Zukunft sind weitere Softwarebonbons angekündigt, die wir Euch selbstverständlich unverzüglich in der **VIDEO GAMES** vorstellen werden.

ANDREAS KNAUF



In der Zukunft vertreiben sich auch Roboter die Zeit mit Baseball: **Super Baseball 2020** ist ein Hit

Vertikal total:  
**Alpha Mission 2**  
von SNK

## ENGINE-EREIGNISSE

Für alle PC-Engine-Fans bringen wir von nun an News und Kurztests interessanter Import-Module und -CDs im Aktuell-Teil der **VIDEO GAMES**. Viel Spaß mit dieser neuen Rubrik.

Nachdem in den letzten zwölf Monaten ein stetiges Fallen von Qualität und Menge der PC-Engine-Spiele festzustellen war, ist die gute alte Engine zur Jahreswende wieder voll da. Die spektakulärste Entwicklung auf dem Sektor Software ist der Neueinstieg von Konami, einem der bedeutendsten Softwarehäuser der Welt. Konami hat in Japan gerade

**Gradius** und **Salamander** veröffentlicht, in diesen Tagen kommt das erste 8-MBit-Modul für die Engine: **Parodius**. Wenn die Engine-Version nur halb so gut wie der oberwitzige Action-Automat ist, darf man sich auf einiges gefaßt machen.

Auch an der Hardwarefront hat sich einiges getan: Hudson/NEC, die Entwickler der Engine, haben endlich eingesehen, daß das CD-ROM zu wenig Speicher hat. Prompt erschien im Herbst letzten Jahres die Software 3.0 mit 2 MBit. Außerdem erblickte eine neue Engine das Licht der Techno-



**Dragon Saber** von Namcot



vielversprechend aussehende **Star Soldier**, das neueste Spiel der "Super Star Soldier"-Designer, eine Persi- flage auf "Gunhed" und Co. im Parodius-Stil.

Zum Schluß sei noch bemerkt, daß Hudson Softs Umsetzung von Capcoms Actionorgie **1941** exzellent gelungen ist. Auf 8 MBit findet man hier eine Spitzenumsetzung des soliden Arcade-Originals. Für Super-Grafx-Besitzer ein Muß, denn dieser Titel ist zusammen mit dem angekündigten **Strider** wohl der Software-Schlußpunkt der in Japan total gefloppten Konsole. Nächstes Mal bringen wir höchstwahrscheinlich Kurztests von zwei potentiellen Megahits: Parodius von Konami und **Dragon Saber**, die "Dragon Spirit"-Fortsetzung von Namcot stehen auf dem Programm. Wenn Ihr übrigens Probleme mit der Beschaffung von Engine-Software habt, wendet Euch an den Galaxy-Versand in München. Zusammen mit wenigen anderen Importeuren kümmert er sich noch intensiv um die PC-Engine.



Neu in Japan: PC-Engine-Duo



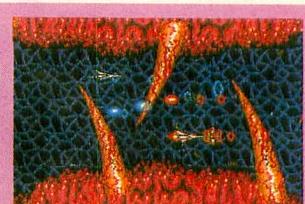
Raiden: Gradliniger Vertikal-Scroller à la "Tiger Heli"

## Raiden

Hudson Soft zeigt auf der "alten" Engine mal wieder, wie man Automaten kompetent umsetzt. Im Stil von "Tiger Heli" ballert man sich mit Streuschuß und mächtigem Laser durch grafisch opulente und mit Dutzenden von Objekten gespickte acht Levels, die auf 6 MBit Modulkapazität verteilt wurden. Das Spiel bringt an sich nichts grundlegend Neues, ist aber so perfekt spielbar, daß es in keiner Sammlung fehlen sollte. Verglichen mit der Mega-Drive-Version ist die Engine mal wieder am besten bedient worden. Ich meine sogar, der Automat ist einen Deut schlechter spielbar...

Titel	Hersteller	Genre	Spielspaß
Gradius	Konami	Action	empfehlenswert
Raiden	Hudson	Action	empfehlenswert
Salamander	Konami	Action	hervorragend

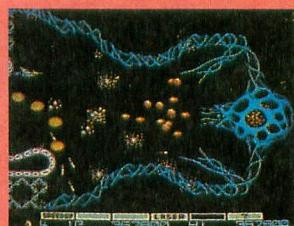
Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.



Salamander bietet sechs Levels und einen Zwei-Spieler-Modus

## Gradius

Endlich gibt es eine Umsetzung des Arcade-Klassikers auf einem leistungsfähigen System. Wie erhofft, hat Konami einen fantastischen Erstling abgeliefert. Mal abgesehen davon, daß eine 1:1-Umsetzung eines Spiels von 1985 an einigen Stellen etwas dünn ist, sind alle technischen und spielerischen Probleme gut gelöst. Die Musik bietet ab und zu sogar Digital-Instrumente, die Grafik ist bunt und selbst das Ruckeln, wenn verdammt viel auf dem Bildschirm los ist, wurde 1:1 vom Arcade-Vorbild übernommen. Das Engi-



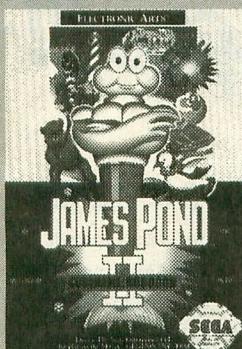
Der Klassiker wurde perfekt für die PC-Engine umgesetzt

ne-typische Flackern scheint bei Konami nicht aufzutreten. Insgesamt ein äußerst kompetenter Neueinstieg des bekannten Softwarehauses auf einer so etablierten Hardware.

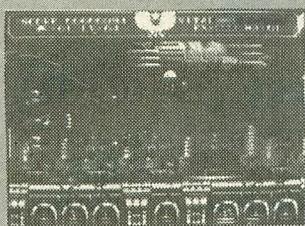
## Salamander

Ich kann kaum noch abwarten, daß Parodius erscheint, hat doch Konami auch bei "Salamander" nahezu eine 1:1-Umsetzung des Automaten abgeliefert. Alle Features und Levels sind da, die Spielbarkeit ist sogar, wie schon bei der erstaunlich guten NES-Version (heißt in Deutschland übrigens "Life Force") besser als in der Spielhalle. Im Gegensatz zu Gradius ruckelt Salamander etwas weniger. Wer auf Ballerspiele steht, sollte sich den immer noch aktuellen Klassiker schnappen.

# Alles, was ein Videospiel-Fan braucht!



James Pond II - MD



Steel Empire - MD

**Game Gear**  
Grundgerät Deutsch,  
incl. Columns,  
1 Jahr Garantie  
**nur 269,-**

**Mega Drive**  
Grundgerät Deutsch,  
Postzugelassen und TÜV-  
geprüft - incl. Sonic,  
1 Jahr Garantie  
**nur 379,-**

**SONDERANGEBOTE:**  
GHOSTBUSTERS JAP DM 39,-  
BLOCK OUT USA DM 49,-  
MYSTIC HUNTER JAP DM 49,-  
FAIRY TALE USA DM 69,-

**Mega Drive:** John Madden II, Double Dragon II, Robocod, Pitfighter, Mario Lemieux Hockey, Master of Monsters USA

**Lynx:** Scrapyard Dog, Xybots, Ice Hockey, Basketbrawl

**NES:** Super Mario Bros. 3, Snake's Revenge, Maniac Mansion, Duck Tales, Shadow Warrior, Bubble Bobble, North & South

**Game Gear:** Golden Axe, Factory Panic, Donald Duck, Sonic the Hedgehog, Ninja Gaiden

**Game Boy:** Choplifter II, Double Dragon II, Red October, Boxle, WWF Superstars, Duck Tales, Marble Madness, Gauntlet II

**Master System:** Donald Duck, Kick Off, Populous, Sonic the Hedgehog

**NEO GEO:** Eightman, Fatal Fury, Super Baseball 2020, Crossed Sword

**CDTV:** F-16 Falcon, Trivial Pursuit

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UND ADRESSIERTEN  
DIN A5 RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN 8,-DM UPS-NN 10,-DM BEI VORK 4,-DM VERSAND UND  
LADEN

# ATARI-ASPEKTE

Nach der erfolgreichen Einführung des neuen Lynx kommt nun auch die Software in die Gänge. In den letzten Monaten lief der Modulnachschub erfreulich zügig ab, auch für die Zukunft sieht's rosig aus. So sind fürs Frühjahr einige höchst interessante Sportspiele angekündigt. Mit **Ice Hockey** und **Soccer** werden zwei der populärsten deutschen Sparten abgedeckt.

Auch bei den Spielautomatenumsetzungen arbeitet sich Atari langsam in die Neuzeit vorwärts. Nach dem affigen Geschicklichkeitsspiel **Toki** (Test folgt in nächster Ausgabe), wagt sich die Schnellbootaction **Hydra** ins Rampenlicht. Andere Highlights könnten mit **Lemmings** (wurde von unserer Schwesterzeitschrift **POWER PLAY** kürzlich zum besten Computerspiel '91 gewählt) und **Rolling Thunder**

der auf uns zukommen. Ein weiterer dicker Lizenzfisch zappelt schon am Haken der Atari-Entwickler: Das famose 3-D-Rollenspiel **Eye of the Beholder** soll fürs Lynx in der Mache sein. Satte 4 MBit samt Batterie gehören zur Grundausrüstung.

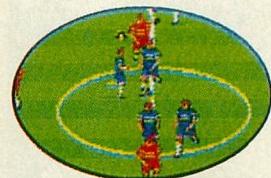
Mit zunehmender Popularität des Lynx-Handhelds wächst auch das Angebot an Zubehör. So gibt's seit einiger Zeit zwei schnucklige Tragetaschen — eine kleine handliche für 25 Mark und eine große praktische zum Preis von 35 Mark.

Zur Zeit nur als US-Import zu haben sind übrigens zwei Telegames-Produkte fürs Lynx. Der Arcade-Oldie **Qix** und die verrückte Minigolfvariante **Krazy Ace Minigolf** sind hoffentlich bald offiziell in Deutschland erhältlich.

Bei den anderen Atari-Konsolen, dem VCS 2600 und 7800, gibt's wenig Neues zu vermelden. Das spottbillige VCS 2600 (kostet um 90 Mark)

läuft nach wie vor hervorragend (vor allem in den neuen Bundesländern), das 7800 hält sich tapfer. Sagenhafte 400 000 Einheiten des 2600 gingen 1991 über die bundesdeutschen Landesposten. Richtig neue Module für die beiden Oldies gibt's allerdings selten. Immerhin ist fürs Frühjahr der

Tüftelhit **Clax** angekündigt. Vor der neuen 64-Bit-Superkonsole **Jaguar** ist außer Gerüchten leider noch nichts in Sicht. mg



Atari vor, noch ein Tor:  
Fußballfans dürfen hoffen.

Hydra macht  
die Wasser-  
wege unsicher



Auch ein Eis-  
hockeymodul  
steht bevor



Dirty Larry erfreut die Prügelfreaks

## ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

**In Berlin:** 1000 Berlin 12 · Goethestr. 39/40 · Tel. 030-312 46 42

8000 München 80 · Rosenheimer Str. 92a

6000 Frankfurt 1 · Töngesgasse 4

7000 Stuttgart · König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpark

2800 Bremen 1 · Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.

6595 Mainz/Gustavsburg · Darmstädter-Landstr. 83 · Tel.: 06134-53399

2000 Hamburg 54 · Kieler Str. 421 · Tel.: 040-543010

1000 Berlin 12 · Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 · Tel.: 030-312 46 42  
(U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.)

Tel.: 089-448 93 89

Tel.: 069-131 03 61

Tel.: 07 11-55 66 01

Tel.: 04 21-30 23 45

Tel.: 06134-53399

Tel.: 040-543010

Tel.: 030-312 46 42

3400 Göttingen

8260 Mühldorf

A-6020 Innsbruck

A-1140 Wien

A-5020 Salzburg

I-20122 Milano

Papendieck 4

Ledererstr. 7

Andechsstr. 85

Hütteldorferstr. 122

Wolf-Dietrich-Str. 23

C/o Vitt. Emanuele 15

Tel.: 05 51-48 42 70

Tel.: 086 31-1 59 12

Tel.: 05 12-49 26 26

Tel.: 02 22-9 82 14 40

Tel.: 06 62-87 28 33

Tel.: 02-79 50 47

### Amiga

Populous 2 69,00  
Monkey Islands 2 79,00

### MS-DOS

Monkey Islands 2 89,00  
(dt.) Civilization 89,00



### Game Boy

Simpsons	59,00
Battle Toads	59,00
Castlevania	49,00
Ghostbusters	69,00

### Game Gear

Spiderman	69,00
Quackshot	89,00
Golden Axe II	89,00
EA Hockey	99,00
Fantasia	79,00
Sword of Sodan	59,00
Outrun	59,00

...ist  
megastark!

# DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK

Kaum habt Ihr Han, Luke und Leia erfolgreich durch das erste "Star Wars"-Abenteuer geleitet, hält die Spieleschmiede Lucasfilm Games schon den Nachfolger bereit. Wir werfen einen exklusiven Blick auf die Fortsetzung "The Empire strikes back". Möge die Macht nochmals mit Euch sein.

Ebenso wie der erste Teil hält sich das brandneue Weltraumbadeteuer sehr eng an die famose Filmvorlage. Die Action startet in den Eishöhlen von Hoth, wo Ihr Luke auf dem Rücken eines Tauntaun durch ein schnuckliges Eisszenario steuert. Imperiale Sonden und gefräßige Wampas halten Euch dabei auf. Sollte Luke entkommen, sieht er sich den "At-At-Walkers" gegenüber. An Bord eines rassigen Schneemobils müßt Ihr die Sturmtruppen aufmischen. Leider könnt Ihr auf die Weise nur etwas Zeit für die Rebellen herausholen, die Basis halbwegs geordnet zu räumen.

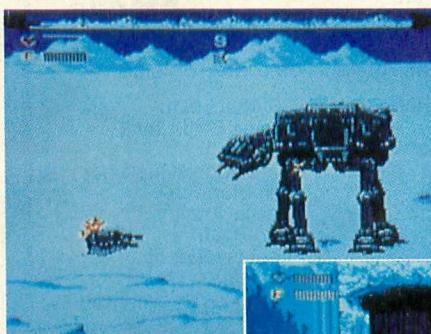
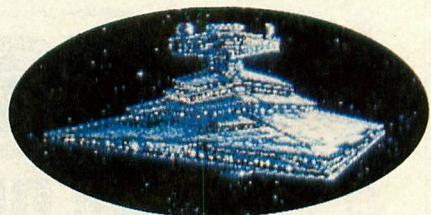
Nach dieser heiklen Auftakt-Action folgt Ihr dem Rat Obi-Wans, Euren Lehrmeister Yoda aufzusuchen, um dort die Ausbildung Lukes zum ausgewachsenen Jedi-Ritter zu absolvieren. Mitten im Training erfahrt Ihr allerdings, daß Eure Freunde in großer Gefahr schweben. Schnurstracks hüpfst Ihr in den Pilotensessel des X-Wing-Fighters und fliegt die Wolkenstadt Bespin an. Nach einem kurzen Intermezzo mit Boba Fett stellt Ihr

Euch dem ultimativen Kampf mit Darth Vader.

Ähnlich wie bei "Star Wars" kommt auch bei der Fortsetzung eine Mischung aus Action und Jump'n'Run auf Euch zu. Meist scrollt das Spielfeld in alle Richtungen, während Ihr Feinde vertrimmt und Extras aufsammelt. Wenn Ihr bestimmte Symbole ergattert, wachsen Lukes Kampfstärken. Im Lauf der Zeit werdet Ihr sogar des Lichtschwertes habhaft, das sich als geeignete Waffe im Kampf gegen den Oberschurken Darth Vader entpuppt.

Die fast fertige Vorabversion, die uns für diesen Bericht zur Verfügung stand, hat alle Perspektiven, den Erfolg von Star Wars zu wiederholen. Grafisch wird ein Feuerwerk an Farben und Detailtreue abgebrannt, das man auf dem NES nur selten zu Gesicht bekommt. Dank den Original-Songs des Kultfilms kommt eine packende "Krieg der Sterne"-Atmosphäre auf. Wir können kaum erwarten, das endgültige Spiel in unser NES

zu schieben. In zwei Monaten ist es übrigens schon soweit, denn in der nächsten *VIDEO GAMES* lest Ihr den ausführlichen Test von "The Empire strikes back". MARTIN GAKSCH



In den Eishöhlen von Hoth nehmst Ihr die Dienste eines Tauntaun in Anspruch



**Das zweite Spiel zur "Star Wars"-Trilogie wird im Frühsommer auf den Markt kommen**



Mehr Sprungkraft



Höhere Geschwindigkeit



Schutzschild



Mehr Power für das Lichtschwert



Mehr Power für die Standardwaffe



Wandelt Kampfkraft in Lebensenergie

**DIE EXTRAS**

Ihr könnt schweben

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

# SEGA MEGA DRIVE

\* Grundgerät  
(Import) Komplettset **ab DM 279,-**

Grundgerät  
(deutsch) inkl. Sonic **nur DM 379,-**

Eine kleine Auswahl lieferbarer Spiele

Mario L. Ice Hockey	688 Attack Sub
Devil Crash	Abrams Battle Tank
Double Dragon II	Crossfire
Fatal Bewind	Donald Duck Quakshot
Golden Axe II	Alien Storm
Super Fantasy Zone	Wrestle War
F 22	Road Rash
Ms. Pacman	Phantasy Star III
Immortal	Starflight
Long Raser USA	Shining in der Darkness
Out Run	Streets of Rage
Sonic the Hedgehog	Rolling Thunder II
EA Ice Hockey	Mercs II
Marble Madness	

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.

Einfach anrufen oder  
Gesamtangebot anfordern.

# SEGA GAME GEAR

\* Grundgerät  
inkl. Spiel **nur DM 289,-**

Adapter für Mastersystem - Spiele	79,-
TV - Empfänger	199,-
Wide Gear Lupe	39,-
GG Aleste	69,-
Sonic the Hedgehog	69,-

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.  
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

**CWM, der große  
Videospiel-Spezialist Deutschlands  
präsentiert:**

**Das CD-ROM zur MEGA-DRIVE  
Super Technik für Super Spielspaß !**

# MEGA-CD

Preise und lieferbare Spiele -  
CD's auf Anfrage.



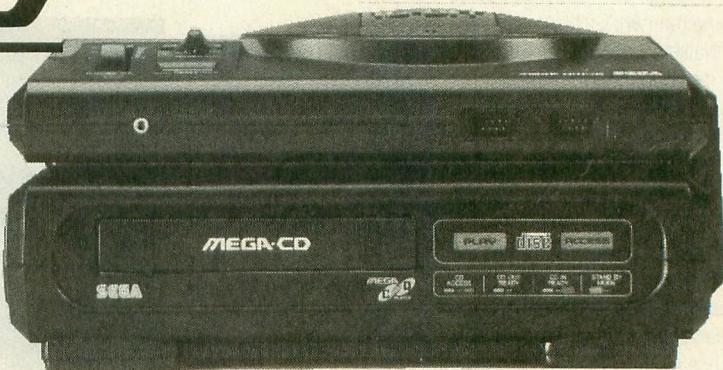
**ACHTUNG !**

**Nintendo** Fans :

GAME BOY, NES, Super NES

Ständig Neuheiten für eure Konsolen !

Atari Lynx: Viele neue Spiele eingetroffen



Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software  
**für alle Konsolen und Handhelds.**

Durch große Lagerhaltung sind die meisten Titel

**sofort lieferbar!**

**Ständig Neuzugänge - ständig Sonderangebote**

Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich.

Gesamtkatalog gegen 2,- DM Rückporto in Briefmarken oder bei Warenlieferung kostenlos anbei.  
Bitte gewünschtes System angeben !



**CWM Computerversand und -shop**

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

\* Die so gekennzeichneten Geräte sind Exportgeräte ohne FZG - Nr. Die Inbetriebnahme im Geltungsbereich der Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten.



# HITS

## VIDEO GAMES

Quellenangaben für die Hitparaden: Game Boy (Flashpoint) • Super Famicom (CWM) • NES (Theo Kranz) • Mega Drive (CWM) • Master System (Theo Kranz) • Game Gear (CWM) • Lynx (Atari) • USA (Famicom Magazine) • England (CTW) • Video Games (Es handelt sich um eine Auflistung der Spiele, die bei den Tests in den bisherigen Video-Games-Ausgaben die höchsten Spieldauer-Wertungen erzielten.)

### VIDEO GAMES

Platz	Trend	Titel	System
1	↑	Super Mario Bros. 3	NES
2	↑	Super Mario World	Super Famicom
3	↓	EA Hockey	Mega Drive
4	↑	Super Formation Soccer	Super Famicom
5	↑	Populous	Master System
6	↓	Long Raiser	Mega Drive
7	↑	Probotector	NES
8	↑	Final Fantasy 2	Super NES
9	↓	Actraiser	Super Famicom
10	↑	Kwirk	Game Boy

### SUPER FAMICOM

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	Castlevania 4	Konami
2	↑	Super Ghouls 'n' Ghosts	Capcom
3	↑	Final Fantasy 2	Square
4	↑	Super Formation Soccer	Human
5	↑	Super Tennis	Tonkin House

### GAME GEAR

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	Sonic the Hedgehog	Sega
2	↑	Lucky Dime Capers	Sega
3	↑	Ninja Gaiden	Tecmo
4	↑	Galaga '91	Namco
5	↑	GG Shinobi	Sega

### ENGLAND

Platz	Trend	Titel	System
1	↓	Sonic the Hedgehog	Master System
2	↑	Super Mario Land	Game Boy
3	↑	Road Rash	Mega Drive
4	↑	Sonic the Hedgehog	Mega Drive
5	↑	Super Mario Bros. 3	NES

### MASTER SYSTEM

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	Sonic the Hedgehog	Sega
2	↑	Populous	Tecmagik
3	↑	Castle of Illusion	Sega
4	↑	Dragon's Trap	Sega
5	↑	Moonwalker	Sega

### USA

Platz	Trend	Titel	System
1	↑	Super Mario World	Super Famicom
2	↑	Final Fight	Super Famicom
3	↑	Sim City	Super Famicom
4	↑	UN Squadron	Super Famicom
5	↓	Super Mario Land	Game Boy

### MEGA DRIVE

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	Quackshot	Sega
2	↑	Streets of Rage	Sega
3	↑	Shining in the Darkness	Sega
4	↑	Golden Axe 2	Sega
5	↑	Robocod	Electronic Arts

### GAME BOY

Platz	Trend	Titel	System
1	↑	The Simpsons	Acclaim
2	↑	Duck Tales	Capcom
3	↑	Mickey Mouse	Capcom
4	↑	Roger Rabbit	Ocean
5	↑	Robocop 2	

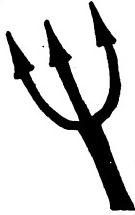
### LYNX

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	↑	Awesome Golf	Atari
2	↓	Klax	Atari
3	↑	Viking Child	Atari
4	↑	S.T.U.N. Runner	Atari
5	↓	Shanghai	Atari

### NES

Platz	Trend	Titel	System
1	↑	Super Mario Bros 3	Nintendo
2	↑	Maniac Mansion	Jaleco
3	↑	North & South	Infogrames
4	↓	Teenage Turtles 2	Konami
5	↑	Wrestlemania Challenge	Acclaim

Im wilden  
Süden ist  
der Teufel los!



# OLIVER HECK

## FUNNY-SOFTWARE

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx \*Funny-Software #

### Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

### Bestellservice:

Saarland: Homburg  
14-18 Uhr  
06841/64587

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

Bayern: München  
12-18 Uhr  
089/761908

NRW: Kamen  
12-18 Uhr  
02307/72181

Jetzt neu:  
Konsolen  
zu teuflischen  
Preisen



SEGA	
Mega Drive Action Replay	149,00
Mega Drive incl. Sonic	389,00
Sega Master System 2	169,00

SEGA MASTER	
Alex Kidd 4	84,95
American Baseball	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Chase H.Q.	84,95
Dick Tracey	94,95
Fantasy Zone 5	74,95
Ghostbusters	84,95
Golden Axe Warrior	111,95
Indiana Jones	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
Super Monaco G.P.	84,95
Wonder Boy 3	84,95
Xenon 2	84,95

SEGA MEGA DRIVE	
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Forgotten Worlds	111,95
Ghols'n Ghosts	121,95
Golden Axe	111,95
Jewel Master	104,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Moonwalker	111,95
PGA Holt	121,95
Phantasy Star III	124,95
Populus	121,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95

CARTRIDGES	
Spidermann	121,95
Strider	131,95
Super Hang On	111,95
The Immortal	129,95
Thunder Force 3	101,95
Truxton	111,95
Wonderboy 3	111,95
Wrestle War	111,95
Double Dragon 2	114,95
Duck Tales	94,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Protector	99,95
Rad-Racer	94,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Super Mario 3	99,95
Turtle II	124,95
World Cup	84,95
Wrestlemania	99,95
Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Pinball Rev.O.Gator	49,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Sneaky Sneakes	74,95
Spuds Adventure	67,95
Super Mario Land	49,95
Tall-Gator	79,95
Tennis	49,95
Turrican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

SEGA GAME GEAR	
Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Golden Axe	59,95
Griffin	59,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action	54,95
The Berliner Wall	67,95
Waggon Land	54,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95
Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleyway	47,95
Amazing Penguin	57,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Boomers Ghost	77,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablast	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremlings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Hal Wrestling	77,95
Hunt for Red October	74,95

NINTENDO	
Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Castlevania	94,95
Days of Thunder	94,95

GAME BOY	
Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleyway	47,95
Amazing Penguin	57,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Boomers Ghost	77,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynablast	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremlings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Hal Wrestling	77,95
Hunt for Red October	74,95

ATARI LYNX	
Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche klein	24,95
Lynx Tasche groß	34,95
Lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klux	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Silme World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarif Mercenary	69,95
Tarto Cats	67,95

## HARDWARE + ZUBEHÖR

### JOYSTICKS:

Competition Pro, Standard schwarz	DM 27,95
Competition Pro, Standard transparent	DM 29,95
Competition Pro, Standard transparent+grün	DM 34,95
Competition Pro, Standard transparent+rot	DM 34,95
Competition Pro, Standard transparent+blau	DM 39,95

### ZUBEHÖR:

Elektr. Bootselektor	DM 54,95
Maus-Joystick Umschalter	DM 39,95
Reis-Ware Maus	DM 79,95
Color-Maus-Graffiti m. Pad	DM 99,95
Syncro Express 3	DM 99,-
Amiga Action Replay 3f. A500	DM 199,-
Amiga Action Replay 3f. A2000	DM 219,-
X-Copy Prof. 5.0	DM 79,95
Amiga 500 kompl. m. Maus zum Wahnsinnspreis	DM 799,-
Amiga 500 kompl. m. Maus inkl. 1 MB Superpreis	DM 859,-
AMIGA 500 plus	DM 849,-
AMIGA Farbmonitor 1084 S	DM 579,-

### ACHTUNG! PREISE WURDEN TEILWEISE WESENTLICH REDUZIERT!

### SPEICHERERWEITERUNG

#### f.A 500 auf 1 MB:

ohne Uhr, ohne Accu, Garantie 6 Monate	DM 64,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 6 Monate	DM 74,-
mit Uhr + Accu abschaltbar, Garantie 12 Monate	DM 79,-
mit Uhr + Accu abschaltbar + Kick Off 2	DM 134,95
mit Uhr + Accu abschaltbar + Railroad Tycoon	DM 144,95

### SPEICHERERWEITERUNG

#### 1.A 500 Grundversion erweiterbar auf:

512 KB	1.0 MB	1.5 MB	2.3 MB
DM 278,-	DM 318,-	DM 376,-	DM 328,-

### SPEICHERERWEITERUNG

#### f.A 1000 extern 2.0 MB

DM 498,-
----------

### LAUFWERKE zu SUPERPREISEN

#### 3,5" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500

#### 154,-

#### 5,25" Floppy Drive extern, slimline abschaltb. f. A 500

#### 154,-

#### solange Vorrat reicht

#### 3,5" Floppy Drive internf. A 500

#### 154,-

#### Laufwerke für PC 3,5", 1,44 MB

#### DM 159,-

#### Laufwerke für PC 5,25", 1,2 MB

#### DM 169,-

### Einbaurahmen für 3,5" Laufwerk

### FESTPLATTEN SCSI Systeme für

### A 500 im formschönen Gehäuse

### ALF 2 Autoboot extern: inkl. 2 MB Speicher

### 40 MB Oktagon 20 ms

DM 1.098,-

### 52 MB Oktagon 15 ms

DM 1.389,-

### 105 MB Oktagon 11 ms

DM 1.672,-

### FESTPLATTEN LAUFWERKE für A 2000

### SCSI-ALF 3 High-Performance

#### 40 MB Oktagon

DM 1.209,-

#### 52 MB 15 ms

DM 1.309,-

#### 105 MB Oktagon 11 ms

DM 1.512,-

#### weiter Größen auf Anfrage

#### Kupke/Golem Turboboard inkl. 2 MB Ram

DM 1.498,-

#### Flicker Fixer f. A500/2000

DM 299,-

#### Flicker Fixer f. A500/2000 mit Multiscree-Monitor

# SIMON'S STICKER



Papis Auto dürfte bald nicht mehr wiederzuerkennen sein: Dank Konami präsentieren wir Euch den fünften VIDEO-GAMES-Aufkleber. Nach Segas Sonic stellt sich Euch diesmal ein noch populärerer Jump'n'Run-Held zum fröhlichen Verkleben zur Verfügung: Peitschenschwinger Simon aus der "Castlevania"-Serie!

Sollte ein Frechling den "Castlevania 2"-Aufkleber bereits gemopst und verklebt haben, dann könnt Ihr gegen Einsendung eines frankierten (1 Mark) und adressierten Rückumschlags den Sticker bei uns nachstellen. Hier unsere Anschrift:

**Markt & Technik Verlag AG  
Zeitschriftenvertrieb  
Kennwort: Konami-Aufkleber  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München**

# WERTUNGS-WUT

In *Video Games* gibt es so viele Tests, daß die Joypads schmören. Nach welchem Schema wir jedes Modul unter die Lupe nehmen, verrät dieser kleine Testleitfaden.

Ein neues Videospielmodul zu bewerten, ist gar nicht mal leicht. Wir wollen jede Neuerscheinung ebenso kritisch wie objektiv nach einheitlichen Richtlinien besprechen.

## DIE TESTER

Sieben mit allen Extrawaffen gewaschene Videospielfans sitzen an den Redaktions-Joypads, um für *Video Games* die aktuellen Titel zu prüfen. Die Mitglieder unseres Teams sind Julian Eggebrecht, Martin Gaksch, Michael Hengst, Stephan Englhart, Winnie Forster und Boris Schneider. Rechts seht Ihr die Konterfeis dieser Knaben, von denen jeder einige seiner persönlichen Videospielklassiker vorstellt. Jedes Modul wird von einem Mitglied dieses Teams geprüft. Die Wertungen werden im Team ausdiskutiert, um eine möglichst objektive Beurteilung zu gewährleisten.

## DIE SPIELE

Wir besprechen Videospielmodule, die vor kurzem erschienen sind oder in den nächsten Tagen in den Handel kommen werden. Bei Versionen, deren Erscheinungsdatum noch ein paar Wochen auf sich warten lassen wird, informieren wir Euch im Test über den geplanten Termin. Manchmal besprechen wir auch eine Videospielneuheit aus Japan oder den USA, die noch nicht offiziell in Deutschland erschienen ist. Solche Importe sind nur bei speziellen Versandhändlern erhältlich.

Bei der Auswahl der Module haben wir uns etwas auf die besseren Spiele konzentriert, denn schließlich will



**Winnie Forster** legt *The Immortal* (Mega Drive), *Teenage Turtles 2* (Game Boy), *Choplifter 2* (Game Boy) und *Sonic the Hedgehog* (Game Gear) ein



**Stephan Englhart** kann von *Quackshot* (Mega Drive), *Final Fantasy 2* (Game Boy) und *Duck Tales* (NES) nicht genug bekommen



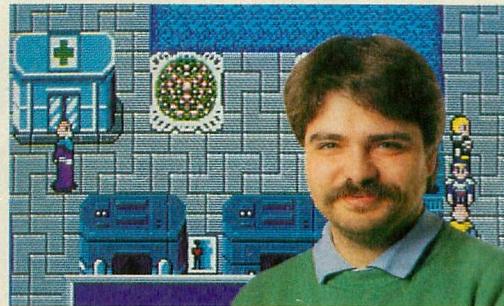
**Julian Eggebrecht** kommt von *Castlevania 4* (Super Famicom), *Metroid* (Game Boy) und *Salamander* (PC-Engine) nicht los



**Boris Schneider** liebt aufs innigste *Toejam & Earl* (Mega Drive), *Parodius* (Game Boy), *Quackshot* (Mega Drive), *Bill & Ted* (Game Boy)



**Martin Gaksch** begeistert sich für *Wonderboy 5* (Mega Drive), *Quackshot* (Mega Drive), *Lucky Dime Capers* (Game Gear) und *Castlevania 4* (Super Famicom)



**Michael Hengst** schwärmt für *Wonderboy 5* (Mega Drive), *Final Fantasy 2* (Super Famicom) und *Final Fantasy Adventure* (Game Boy)

man über die tollen Titel mehr erfahren als über die Gurken, für die man kein Geld verheizen sollte.

## DAS FAZIT

Jeder Test ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels, ohne das Gebotene irgendwie zu bewerten. Lob und Tadel heben wir

uns für das Fazit auf, das am Ende des Tests in fett erscheint.

## DER WERTUNGS-KASTEN

Jede Menge technische Infos über das Spiel sowie genaue Bewertungen in Prozenten (von 1 bis 100) findet Ihr

im abschließenden Wertungskasten. Eine Abbildung und Erklärung dieses Kastens findet Ihr rechts unten. Die Kriterien, die wir einzeln mit einer Zahl zwischen 1 (extrem übel) bis 100 (besser geht's nicht) bewerten, sind "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß".

Unter Grafik fällt alles, was in irgendeiner Weise die Aufmerksamkeit der Pupillen erregt: Farbenpracht, Anzahl und Qualität der Sprites und Ab-

wechselseitig bei den Hintergrundbildern spielen hier ebenso eine Rolle wie technische Aspekte — immer unter Berücksichtigung der Fähigkeiten des jeweiligen Videospielsystems. Ein Beispiel: Die Grafik bei einem Game-Boy-Spiel direkt mit einem Mega-Drive-Modul zu vergleichen, wäre unfair, weil das Mega Drive wesentlich bessere Grafikvoraussetzungen hat.

Unter dem Stichpunkt Musik bewerten wir die Rhythmen und Melodien, die das Spiel begleiten. Je mehr Stücke es gibt, je schöner sie komponiert sind und je besser sie klingen, desto höher die Wertung. Die Soundeffekt-Wertung beschränkt sich hingegen ausschließlich auf Soundeffekte. Bei einem Spiel, das z.B. miese Musik, aber tolle Geräusche hat, können wir dies durch die getrennten Wertungen sehr gut überbringen. Auch bei Musik und Soundeffekten wird berücksichtigt, wie gut die Konsole ausgenutzt wird.

Die letzte (und wichtigste) Wertung verrät, wie groß der Spielspaß ist. Hier handelt es sich um eine Art Gesamtwertung, denn sie sagt aus, wie lange und wie begeistert man bei einem Spiel bei der Stange bleibt. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den

anderen Wertungen: So gibt es z.B. Module, die schlappe Grafik haben, aber wegen einer tollen Spielidee trotzdem viel Spaß machen. Wenn Ihr Euch ein neues Spielmodul kaufen wollt, solltet Ihr Euch vor allem nach unserer Spielspaß-Wertung richten: Je höher sie ist, desto empfehlenswerter ist ein Modul. Besonders herausragende Spiele, die beim Spielspaß mit 80 oder mehr abschneiden, werden außerdem mit einem Gütesiegel ausgezeichnet, dem "Video Games Classic".

Immer mehr Module lassen sich nicht in die gängigen Schubladen wie z.B. "Action" oder "Abenteuer" einordnen; viele Spiele bieten gut gemischte Elemente aus verschiedenen Bereichen. Wir geben bei jedem Test deshalb drei Bildsymbole an, die verdeutlichen sollen, was Euch spielerisch erwartet. Bietet ein Modul Action pur, so wird es drei Bildchen mit dem Actionsymbol erhalten. Erscheint aber ein Action-Adventure, bei dem man auch ein paar Puzzles lösen muß, so könnte die Zusammenstellung aus einem Abenteuer- und zwei Actionsymbolen bestehen.

## WERTUNGSKASTEN-BEISPIEL

Ganz oben findet Ihr den Namen des Spiels und das System

### SUPER GHOULS'N'GHOSTS SUPER FAMICOM

**SPIELTYP:**

Drei Symbole verraten, um welchen Spieltyp es sich handelt



Action



Abenteuer/Rollenspiel



Geschicklichkeit



Sport



Denk- bzw. Strategiespiel

Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue, 4 Schwierigkeitsgrade

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 130 Mark

**86%**

**GRAFIK**

**70%**

**MUSIK**

**70%**

**SOUNDEFFEKT**

**84% SPIELSPASS**

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz schlecht) bis 100 (sehr gut) bewertet



# ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

8000 München 80	Rosenheimer Str. 92a	Tel.: 089-4 4893 89
6000 Frankfurt 1	Töngesgasse 4	Tel.: 069-1 31 03 61
7000 Stuttgart	König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl.	Tel.: 07 11-55 66 01
2800 Bremen 1	Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl.	Tel.: 04 21-30 23 45
6595 Mainz/Gustavsburg	Darmstädter-Landstr. 83	Tel.: 061 34-5 33 99
2000 Hamburg 54	Kieler Str. 421	Tel.: 040-54 30 10
1000 Berlin 12	Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 (U-Bahn-H. Wilmersdorferstr.)	Tel.: 030-3 12 46 42
8260 Mühldorf	Ledererstr. 7	Tel.: 086 31-1 59 12
A-6020 Innsbruck	Andechsstr. 85	Tel.: 05 12-49 26 26
A-1140 Wien	Hütteldorferstr. 122	Tel.: 02 22-9 82 14 40
A-5020 Salzburg	Wolf-Dietrich-Str. 23	Tel.: 06 62-87 28 33
I-20122 Milano	C.so Vitt. Emanuele 15	Tel.: 02-79 50 47



### Mega Drive DV + Adapter für Importspiele

**2.490,-**

Golden Axe 2	768,-
James Pond 2 AV	838,-
Shadow Dancer	398,-
Quack Shot	768,-
Joysticks	ab 398,-
Joypads	ab 298,-
Whip Rush	298,-
F1 Grand Prix	848,-
Double Dragon 2	a. A.
Fighting Master	768,-
The Immortal AV	848,-
Dark Castle AV	598,-
Wonderboy 3	a. A.
CD Rom lieferbar	a. A.
CD Sol Peace	a. A.
CD Heavy Nova	a. A.

### Game Gear DV 2.290,-

Axe Battler	515,-
Galaga '91	515,-
Ninja Gaiden	515,-
GG Aleste	a. A.
Sonic Hedgehog	a. A.
Berlin Wall	549,-
Donald Duck	549,-

### GAMEBOY

Metroid AV	549,-
Battletoads AV	549,-
Turrican AV	549,-
Simpsons DV	549,-
Chase HQ DV	360,-
Rescue of Blobette	198,-
Dr. Mario DV	324,-
Ishido	198,-
Home Alone AV	549,-
Nintendo World Cup DV	324,-
Side Pocket Billard DV	324,-
Snoopy AV	298,-

### SUPER FAMICOM SUPER NES

Big Run	648,-
Paper Boy 2 AV	1.098,-
Combat Basketball AV	1.098,-
Castlevania 4	a. A.
JB King Joystick	1.498,-
Human Soccer	1.298,-
Dungeon Master	1.298,-
Final Fantasy Legend AV	a. A.
Ghosts'n Ghouls	1.148,-
Zelda 3	a. A.

**ECS FUNWARE GMBH**  
im Greif Center, Andechsstraße 85, A-6020 Innsbruck,

Telefon 0512/492626,

Fax 0512/495115

Wien: Neueröffnung,

Adresse auf Anfrage!

**Blitzversand in ganz Österreich!**

**Händleranfragen erwünscht.**

Wenn möglich deutsche Anleitung. Geräte teilweise Importe ohne Postgenehmigung.  
Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten!

# NEUES AUS DEM TESTLABOR

## MASTER SYSTEM

Unsere Kaufberatung gibt's ab dieser Ausgabe noch öfter: Alle zwei Monate testet VIDEO GAMES den aktuellen Modulberg für alle Konsolen.

Knapp 70 Module für sieben verschiedene Systeme haben wir in unserer ersten VIDEO-GAMES-Ausgabe des neuen Jahres unter die Lupe genommen. Freunde der Exoten-Systeme PC-Engine und Neo Geo finden "ihre" aktuellen Spiele auf den für sie reservierten Seiten im News-Teil.

## MEGA DRIVE

Das Mega Drive gibt sich diesmal betont sportlich. In **Winter Challenge** dürft Ihr gleich acht verschiedene Sportarten trainieren, **Mario Lemieux** fordert Euch zum Bodycheck und **John Madden** takte zum zweiten Mal auf dem Football-Feld. Die Putzigkeitskrone gebürtigt dagegen **Donald Duck**. Allerdings muß das Entenhausen der Feder viellachsttechnisch dem Konkurrenten **Wonderboy** den Vortritt lassen. Er hat diesmal die höchste Spielspaß-Wertung kassiert.

Auch das Master System erhält Unterstützung von englischen Herstellern. Abwechslung zur japanischen Modul-Kost bietet diesmal unter anderem **Out Run Europe**, das Action-Rollenspiel **Heroes of the Lance** und die vielumjubelte Fußball-Simulation **Super Kick Off**. Direkt von Sega stammen eine brandaktuelle Umsetzung, deren Vorlage manche Spieler vielleicht schon auf dem Mega Drive kennengelernt haben. Mit den **Bonanza Bros.** zahlt Ihr's Einbrechern mit gleicher Münze heim, als **Shadow Dancer** schlüpft Ihr bereits zum dritten Mal in Farben des gefürchteten Sega-Shinobis. Auch als Schachpartner macht sich Euer Master System nicht schlecht.

## NES

Das Nintendo Entertainment System kann sich vor Neuercheinungen kaum mehr retten: Egal ob als Formel-1-Rennfahrer (dank **Turbo Racing**) oder **Hyper Soccer**-Fußball-Champ, als Zeitreisender (in **Timelord**) oder auferstandener **Double Dragon** — als Besitzer des Konsole-Klassikers von Nintendo sitzt man immer in der ersten Reihe. Daß nicht alles spielerisches Gold ist, was so verführerisch glänzt, berichten wir (kompetent und gnadenlos wie gewohnt) auf den folgenden Seiten.



## SUPER FAMICOM

**Wem sonst als Donald gebührt der Titel "Sprite des Monats"? Einer der ältesten Entertainer der Welt startet mit "Quackshot" furios ins 16-Bit-Zeitalter und folgt damit seinem Kollegen Mickey Mouse ein Jahr später ins grelle Licht der Videospielewelt. Einmal rund um den Globus reist der neurotische Enterich, im Auftrag des reichen Erbonkels und von seinen drei Neffen behütet.**

## GAME BOY

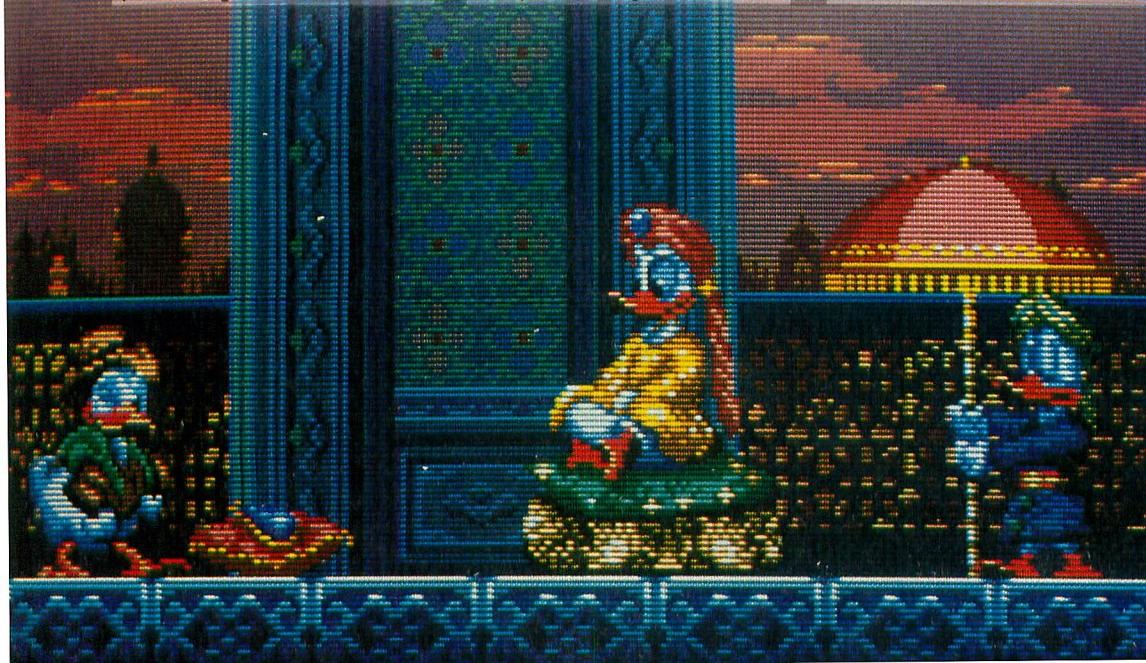
Gibt's ein bekanntes Computer- oder Videospiel, das sich nicht auf den Handheld-Winzing Game Boy übertragen läßt? Bisher zumindest wurde fast jeder Klassiker oder aktuelle Titel einer Umsetzung ins tragbare Schwarze für würdig befunden. Diesmal dabei: **Turrican**, **Hunt for the Red October**, **Teenage Turtles 2** und **Bill & Ted**. Exklusiv für den Game Boy entstanden zwei neue **Final Fantasy**-Abenteuer und schlagkräftige Konkurrenz für die Turtles in Form der berüchtigten **Battletoads**. Damit erschöpf't sich das Neuangebot noch lange nicht — blättert weiter und Ihr erfahrt mehr.

## GAME GEAR

Alte Bekannte, jetzt Hosentaschen-kompatibel: Superspurter **Sonic the Hedgehog** hat mehr als ein Argument zum sofortigen Kauf eines Game Gears in der Tasche. **Donald Duck** wechselte ebenfalls flink und neu aufbereitet vom Mega Drive auf das schnucklige Handheld. Immer noch neidisch auf Mega-Drive-Besitzer? Mit **Ax Battler** müßt Ihr auch auf den neuesten Teil der Golden-Axe-Serie nicht mehr verzichten, während **Leader Board** alle Golfer für ein paar fröhliche Spielstunden zufrieden stellt.

## LYNX

Auch Ataris exklusives Farb-Handheld Lynx kann sich über Software-Mangel nicht beklagen. Zumindest verdiente Klassiker finden in schneller Folge den Weg auf den Bildschirm. Kompetent umgesetzt wurden unter anderem die brachiale Knallerei **Robotron 2084** und die 3-D-Expedition **Xybots**. Dank des Fremdanbieters Color Dreams beeindruckt uns die Tüftelei **Crystal Mines 2**.



WAHNSINN: WEN WUNDERT'S?

# WONDERBOY 5

**D**er Babyritter "Wonderboy" geht mit dem Modul "Wonderboy 5: Monsterworld 3" mittlerweile in die fünfte Runde und ins zehnte Jahr. Schon 1982 machte der Video-veteran, damals noch in der Spielhalle, die Gegend unsicher.

Das fünfte Abenteuer entführt den Wunderknaben wieder in das Monsterland, das inzwischen zur Monstervelt geworden ist. Wonderboy mußte bislang schon zweimal im Monsterland für Ruhe und Ordnung sorgen: Zunächst in "Super Wonderboy in Monsterland", danach in "Wonderboy in Dragon's Trap". War das erste Abenteuer noch recht actionlastig, entpuppte sich der "Dragon's Trap"-Teil als rassiges Action-Adventure. Wonderboy 5 schlägt in die gleiche Kerbe wie der Vorgänger.

Durch acht verschiedene Gebiete, die jeweils unterschiedlichen Landschaften nachempfunden sind, steuert Ihr das Wonderboy-Sprite. Da gibt's z.B. eine Wüstenlandschaft nebst Pyramide, einen Unterwasser-Level, ein Schloß und eine Eiswelt. Unterwegs harren nicht nur Heerscharen von Minimonstern, sondern auch jede Menge versteckter Extras, kleine Puzzles und ein paar besonders dicke Obermonster.

Um gegen die Widrigkeiten der Monstervelt gewappnet zu sein, kann Wonderboy in Städten bessere Ausrüstung kaufen (Kleingeld bekommt Ihr durchs Erledigen von Monstern). Verschiedene Händler bieten griffige Stiefel (Wonderboy springt weiter oder klettert schneller), dickere Schilder, schärfere Schwerter und Heiltränke feil. Zudem findet Ihr unterwegs Magie, die Wonderboy gegen Angreifer benutzt. Insgesamt stehen Euch sechs verschiedene Magiearten zur Verfügung. Neben den unterschiedlichsten Angriffzaubern, wie z.B. Blitzen und Feuersturm enthält Wonderboys magisches Repertoire einen temporären Zauberschild und die praktische "Rückkehr"-Option (Wonderboy wird in das zuletzt besuchte Gasthaus befördert).

Wonderboys Lebensenergie wird in Herzchenform angezeigt. (Die Magiepunkte sind in Form von Kristallen zu sehen.) Zu Beginn habt Ihr nur wenige Herzchen, später findet Ihr spezielle Container, in denen ein Bonusherz liegt. Ist der Gesundheitszustand zu sehr angegriffen, kann Wonderboy mittels Heiltrank verbrauchte Kräfte wieder auftanken oder in einem Gasthaus (befinden sich in den einzelnen Städten) übernachten. Hier wird auch ein Spielstand gespeichert: In dem Modul befindet sich erfreulicherweise eine Batterie.

Unsere Testversion ist übrigens noch ein japanisches Importmodul. Deshalb sind die zahlreichen Bildschirmtexte in japanisch, aber mit etwas Mühe und Tüftelei ist Wonderboy 5 auch so zu lösen. Eine englischsprachige Version erscheint in diesen Tagen. Der Japanimport läuft übrigens nur auf 60-Hz-Konsolen.

MICHAEL HENGST



In Städten kann Wonderboy Gegenstände kaufen



Vor dem Endgegner wartet noch ein dicker Drache



In diesem Menü wird die Magie ausgesucht



Auch unter Wasser macht Wonderboy eine gute Figur



Trotz japanischer Texte ist das Modul spielbar



Die Feindsprites sind im Niedlichstil gezeichnet

**FAZIT** Wer braucht schon den fixen Igel "Sonic", wenn es Wonderboy noch gibt: Wonderboy 5 ist ein wahres Prachtmodul fürs Mega Drive und entfesselt ein Feuerwerk an Spielwitz. Mit diesem Action-Adventure-Mix haben Segas Programmierer voll den Spielerneurot getroffen. Langeweile kommt dank vertrackter Levels, Puzzles und zahlreicher Geheimextras gar nicht auf. Stunde um Stunde begleitet man Wonderboy auf dem abwechslungsreichen Abenteuerkurs, der nicht nur spielerisch überzeugen, sondern sich auch technisch sehen lassen kann. Hübsche Hintergrundgrafiken, liebevolle gezeichnete Monstersprites und passende musikalische Rythmen untermauern den vergnüglichen Spielverlauf. Wer bislang keines der Wonderboy-Spiele kennt, sollte hier bedenkenlos zugreifen — ein solch edles Action-Adventure gibt's nicht alle Tage.

## WONDERBOY 5 MEGA DRIVE

SPIELTYP:



HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

78%  
GRAFIK

71%  
MUSIK

68%  
SOUNDEFFEKTE

84% SPIELSPASS



JÄGER DES VERLORENEN RINGS

# QUACK-SHOT

**N**ach dem überzeugenden Einsatz in "Castle of Illusion" und dem eher mäßigen Auftritt in "Fantasia" darf Mickey jetzt erst mal eine Pause einlegen. Als nicht weniger populärer Vertreter aus Entenhausen präsentiert sich jetzt Donald in der Rolle des Helden. Wird es Sega mit dieser werbekräftigen Besetzung schaffen, ernsthaft am Thron "Super Marios" zu rütteln?

Das "Quackshot"-Abenteuer beginnt in der wohlsortierten Bücherei Onkel Dagoberts. Dort hat Donald eine Schatzkarte des berühmten Königs Garuzia gefunden. Leider bemerkte er nicht, daß er dabei von Oberbösewicht Kater Karlo beobachtet wurde; dieser schmiedet natürlich sofort die finsternsten Pläne... Von der Gefahr nichts ahnend, begibt sich Donald, von seinen drei Neffen begleitet, mit einem gecharterten Flugzeug auf Weltreise. Die Spurensuche beginnt in Entenhausen. Ihr steuert Donald nach rechts durch die Erpelhauptstadt an das Ende des ersten Abschnitts. Bis zu diesem Punkt spielt sich alles noch ganz beschaulich. Später scrollt das Szenario allerdings in alle Richtungen — bei Bedarf sogar mit dem seit Sonic bekannten Hochgeschwindigkeits-Scrolling.

Damit Euer Marsch durch die berühmte Entenmetropole nicht zum Spaziergang wird, sorgen Kater Karlos Gang und allerlei Fantasiegestalten für permanenten Ärger. Bei Knopf-

druck auf B des Joypads verballet Donald zur Gefahrenabwehr einen Sauger (mit dem man sonst einem verstopften Ausguß befreit): Trefft Ihr einen Bösewicht, wird er kurzzeitig außer Gefecht gesetzt. Den gegnerischen Fruchtgeschossen könnt Ihr wiederum durch präzise Sprünge ausweichen. Mittels der A-Taste macht Ihr Donald im wahrsten Sinne des Wortes Beine. Nur mit diesem Nachbrenner könnt Ihr später den geheimnisvollen Flammenwerfern entgehen. Das Steuerkreuz ermöglicht Euch durch Druck nach oben oder unten Leitern zu besteigen. Haltet Ihr die Richtungstaste nach unten gedrückt und betätigt gleichzeitig Knopf C, führt Donald den "Duck-Dive" auf: Ganz flach an den Boden gepreßt schnellt er sich stoßweise voran. Die Starttaste schließlich befördert Euch in ein Menü, das zum Benutzen und Untersuchen der gefundenen Artefakte dient.

Wenn Ihr bei einem Fähnchen steht, kann von dort das Flugzeug mit den tapferen Neffen gerufen werden, um Euch an einen anderen Ort zu transportieren. Ohne das Lufttaxi kommt Ihr schon in den ersten Levels nicht weiter. Seid Ihr an Bord des Fliegers, erscheint eine Karte mit drei verschiedenen Orten, aus denen Ihr Euer Wunschziel wählt. Später kommen noch sechs weitere Landepunkte hinzu, die jedoch nur angeflogen werden können, wenn Ihr bestimmte Teilaufgaben schon erledigt habt. Gleich nach dem ersten Abschnitt müßt Ihr nach Mexiko, um in einem Inkagrab des Roten Saugers habhaft zu werden. Er zeichnet sich durch die bes-

ser Haftfähigkeit aus. Damit könnt Ihr die Entenhausener Wolkenkratzer erklettern: Einen Sauger an die Wand klatschen, draufspringen, neuen Sauger anpropfen, nach oben federn und so weiter. Mit dem geheimnisvollen Grünen Sauger könnt Ihr bei Vögeln als Anhalter mitfliegen. Abgerundet wird die Ausrüstung eines Vorzeigeabenteurers mit Popcornschuß und explosiven Kaugummiblasen.

An manchen Stellen im Spiel könnt Ihr eine Temperamentsattacke starten. Futtert Ihr eine bestimmte Anzahl extrascharfer Pfefferschoten, wird Donald zum Berserker und fegt faustschwingend alles vom Bildschirm, was sich ihm in den Weg stellt. Die restlichen Bonusgegenstände füllen Eure Lebensenergie auf, bringen neuen Vorrat an Popcorn und Kaugummi, Bonuspunkte oder ein Extraleben.

Die Schatzjagd führt Donald zu den verschiedensten Schauplätzen der Weltgeschichte. Außer Entenhausen und Mexiko (mit Aztekentempel) wird noch in Transsylvania, am Südpol, auf einem Wikingergeisterschiff, im Palast des Maharadschas, in einer ägyptischen Pyramide, im Haupt-

In seinem ersten Mega-Drive-Abenteuer trifft Donald auf liebe Bekannte aus Entenhausen — selbst Daisy ist mit von der Partie



Im Umkreis einer Fahne kommt auf Knopfdruck das Transportflugzeug



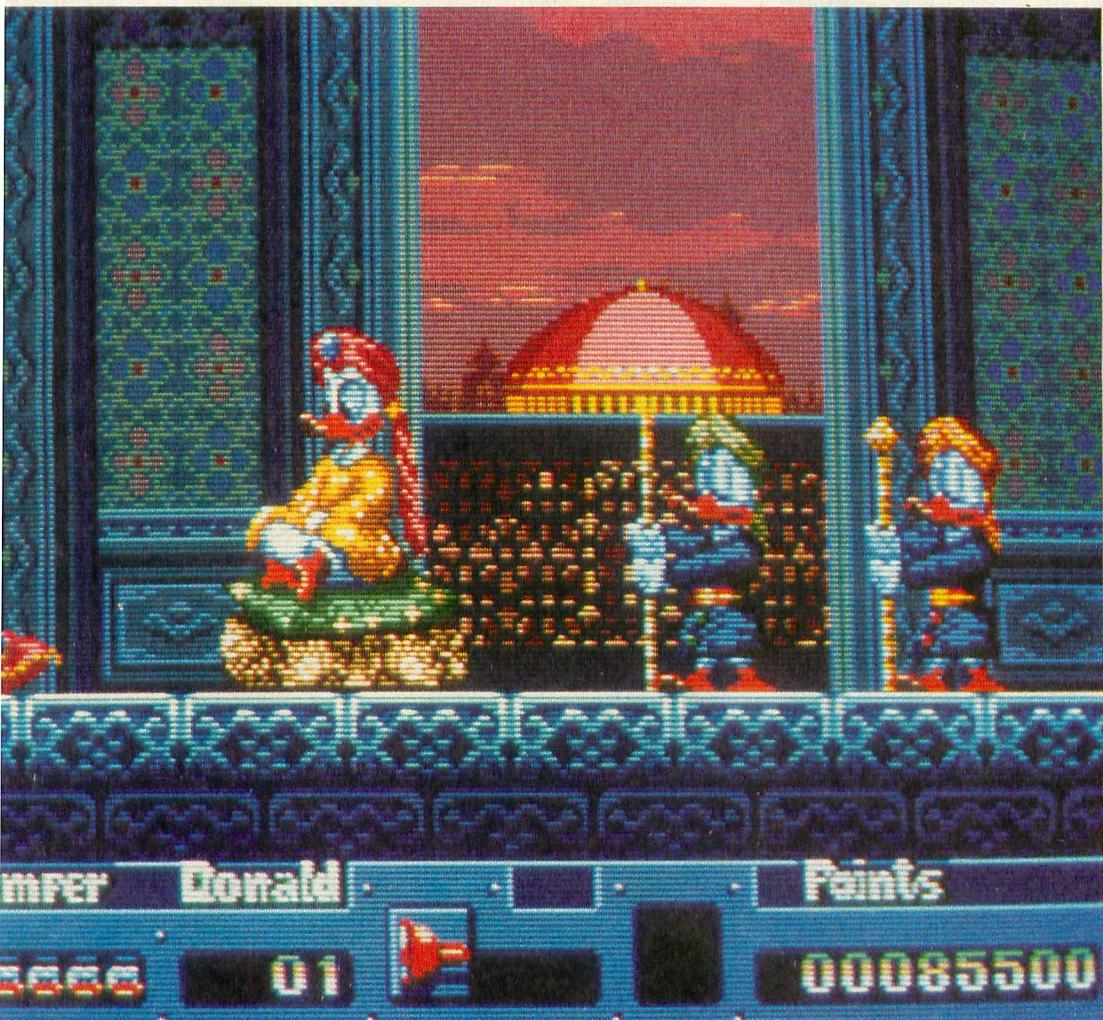
Reizt man den Unhold zu lange, splittert er sich in kleine Geisterchen auf



In der ägyptischen Pyramide wird Donald sprichwörtlich eingehetzt



Die Jump'n'Run-Talente von Donald kommen in Quackshot voll zum Tragen



quartier Kater Karlos und schließlich auf der sagenumwobenen Schatzinsel geforscht. Ob Palastiger, Dracula persönlich oder die zahlreichen heimtückischen Fallen in Tempel und Pyramide, hier fordert der Entdeckergeist erhebliche Opfer.

**FAZIT** Indiana Donald auf den Spuren von Dr. Jones: Die auf dem Modul anzutreffenden Fallen lassen ihre hinlänglich bekannten Filmvorbilder recht harmlos erscheinen. In der Pyramide senkt sich plötzlich die Decke, Lianen fangen bei Berüh-

rung Feuer, propellerbetriebene Plattformen schweben über bodenlose Fallgruben. Eine vollständige Liste aller Todesfallen würde alleine ausreichen, um diese zwei Seiten zu füllen. Ein wahres Feuerwerk an raffinierten Hindernissen und fantastischen Grafiken wird abgebrannt. Besonders die Seilbahnfahrt auf den Hochspannungsleitungen und die rasante Jagd durch dunkle Stollen im Grubenwagen reizen zu Jubeljauchzern.

Wenn die Gegenstände auch nicht besonders schwer zu finden sind, so tragen sie doch zur

Atmosphäre bei und geben dem Spiel einen Hauch von Adventure. So gibt's eigentlich nur einen echten Kritikpunkt: Profis, die jede Falle sofort durchschauen und meistern, schaffen das gesamte Spiel in zirka sechs Stunden Nonstopaction. Erfreulich: Dank der ziemlich gewaltfreien Handlung und der schnuckeligen Grafik ist Quackshot für jung und alt vorbehaltlos zu empfehlen.

STEPHAN ENGLHART

**FAZIT** Wie überzeuge ich einen Videospielegegner vom hohen Unterhaltungswert einer



Der Bösewicht Kater Karlo taucht an allen Spielstätten auf



Wenn Ihr ein japanisches Import-Mega-Drive habt, dann gibt's leider japanischen Text



Auf der Weltkarte wählt Ihr den nächsten Level an — neun Stück stehen parat

Konsole? Ich setzt ihn ans Mega Drive und schiebe Quackshot in den Modulschacht. Dieses Vorzeigespiel (Niedlichkeit faktor 100) hat ganz klar die beste Grafik, die ich je auf Segas 16-Bit-System gesehen habe. Hintergrundbilder, Gags, Animationen: Weltklasse! Allein wegen der optischen Kulisse muß sich jeder Spielefreak an Quakshot versuchen — trotz des Wissens, daß Profis das Modul in einem Tag durchhaben. Wenn Sega noch etwas mehr Umfang und Extras eingebracht hätte, dann dürfte sich Mario langsam auf einen harten Kampf gefaßt machen. In der jetzigen Form bezaubern die Entenhausener zwar Groß und Klein, Spieldynamik und Ideenreichtum lassen allerdings noch etwas zu wünschen übrig.

MARTIN GAKSCH

## QUACKSHOT

### MEGA DRIVE

#### SPIELETYP:



HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark

90%  
GRAFIK

75%  
MUSIK

65%  
SOUNDEFFEKT

**80% SPIELSPASS**



TAUSEND TRAGISCHE TODE

# THE IMMORTAL

**K**

evin McGrath, der Mann der vor gut einem Jahr die Mega-Drive-Version des Computerspielklassikers "Populous" erschuf, verbrachte die Zeit seitdem mit der Umsetzung eines gänzlich anders gearteten Fantasy-Spiels. Da Electronic Arts für "The Immortal" mehr wollte als eine 1:1-Umsetzung, ist dieses Action-Adventure zwar inhaltlich mit dem Computervorbild identisch, enthält spielerisch jedoch eine Handvoll deuzenter Verbesserungen.

Bevor der Musterschüler des Hexenmeister Mordamir in den Untergrund hinabsteigt, solltet Ihr die Anleitung sorgsam lesen. Dort findet Ihr nicht nur die Steuerung mit all Ihren Einsatzmöglichkeiten erklärt, sondern auch eine Hintergrundgeschichte und einen "Players-Guide" durch den ersten Dungeon-Level.

Ihr seht alle Räume in "isometrischem 3D", das Euch (ähnlich wie bei "Arcus Odysee") von schräg oben auf die Spielfläche blicken lässt. Alle Ereignisse laufen in Echtzeit ab; wer sich in einer haargen Situation nicht beeilt, wird schnell vom Tod ereilt.

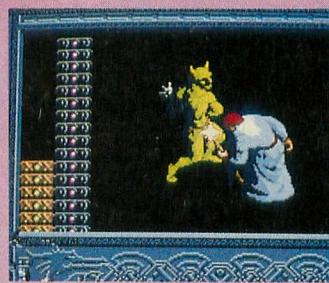
Trifft Euer herumwandelnder Magier auf einen Feind, wird kurz geplaudert (eher selten) oder zur Waffe gegriffen (kommt recht häufig vor). Die Kämpfer zoomen auf fünffache Größe heran und tragen dann einen prächtigen Schaukampf aus. Freundlicherweise darf der Spieler seinen Zauberer bewegen, drei verschiedene Attacken ausführen oder einem Hieb des Gegners ausweichen. Je heftiger Ihr oder der Feind mit dem Schwert herumfuchtelt, desto lascher werden die Schläge und desto niedriger die Schlagfrequenz. Euer Held greift gegen einen erschöpften Kontrahenten nach ein paar überlegenen Schwerthieben zu einem besonders protzigen Kampftrick oder zu seinem Zaubstab, der ausschließlich für den finalen Treffer reserviert ist: Je nach Situation lässt der mit Würde geführte Hieb den Gegner zerplatzen, enthaup-

tet oder in zwei gurgelnde Hälften zerfallen. Jugendliche sollten beim Spielkauf also besser Ihr Eltern einweihen...

Neben tödlichen Kämpfen und noch tödlicheren Fallen, warten die sieben Levels mit Rätseln, seltsamen Komparseien und magischen Kleinodien auf. Die verschiedensten Heldentaten werden von Euch abverlangt: Mal gebt Ihr einem sterbenden Feind gegen ein paar freundschaftliche Tips einen Schluck Wasser; mal verwandelt Ihr Euch in einen Kobold, um von anderen Verliesbewohnern nicht länger drangsaliert zu werden. Die meisten Eurer Zaubersprüche sind in ihrer Wirkung sogar flexibel: Der Feuerball, der den Gegner in ein kümmerliches Häufchen Asche verwandelt, kann auch als Fackelanzünder verwendet werden. Das Programm gestattet Euch zwei Continues und nimmt zum Neustart gerne ein Paßwort entgegen.



Viele gute Sachen findet man schon nach wenigen Metern



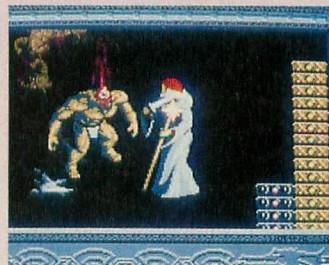
Einer links, einer rechts: In Großaufnahme wird gekämpft.



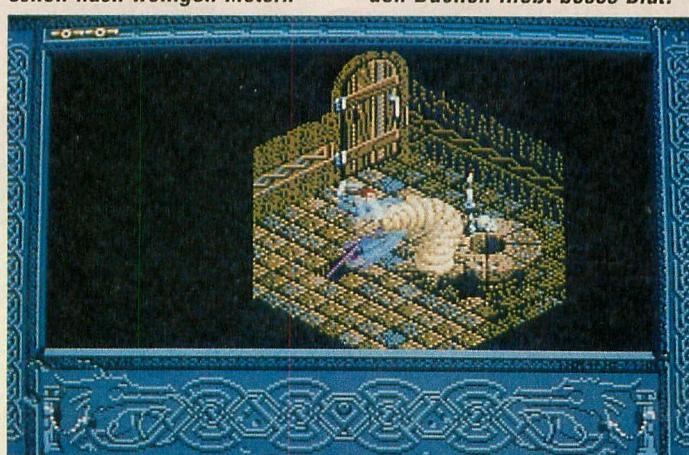
Einige der Verliesbewohner stellen sich zum Plausch vor



Euer Rauschbart ist nur zufällig vorbeigekommen...



Minderjährige wegschauen: Bei den Duellen fließt böses Blut.



Schon im ersten Raum der Dungeon-Welt lauert der Tod

**FAZIT** Es gibt drei triftige Gründe, The Immortal zu kaufen: Zum einen dürfte Will Harveys Echtzeit-Rollenspiel alle Grafik- und Soundfanatiker ansprechen. Obwohl die Konsole technisch und grafisch nicht ausgereizt wurde, bietet The Immortal brillante Animationen, atmosphärische "Hintergründe", eine Handvoll stimmungsvolle Musiken und teils recht derbe Digi-Effekte. Hinter der gruftigen Atmosphäre steht auch die abwechslungsreiche Handlung nicht zurück: Oft wird gekämpft und manchmal gerätselt; daneben gibt's fallengespickte Räume, bei denen es auf schnelle Reaktion und geschicktes Ausweichen ankommt. Kurze, aber aufschlußreiche Gespräche runden die phantasievolle Story ab. Schließlich muß ich noch die Spielidee lobend erwähnen: The Immortal ist auf dem Mega Drive bisher einzigartig und bietet allen Fantasy-Freunden ein völlig neues Spielgefühl.

Ein paar kleine Ungereimtheiten müßt Ihr jedoch gnädig übergehen: Für überzeugte Fantasy-Gegner und alle, die überfüllte Kerker auf den Tod nicht ausstehen können, ist diesen Modul sowieso nichts. **WINNIE FORSTER**

## THE IMMORTAL MEGA DRIVE

**SPIELETYP:**



**HERSTELLER:** Electronic Arts

**TESTVERSION VON:** Electronic Arts

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschritten und Profis

**CA.-PREIS:** 120 Mark

**77%**  
**GRAFIK**

**69%**  
**MUSIK**

**63%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**78% SPIELSPASS**

# TEST

RAUHBEIN-RECYCLING

# JOHN MADDEN '92



Bewährtes Spielkonzept, wenige neue Features

**J**eder American-Football-Fan wird sich an das Topmodul "John Madden Football" erinnern können. Electronic Arts war vom Erfolg des Touchdown-Titels nicht minder beseelt und präsentierte kaum ein Jahr später schon die Fortsetzung. Im wesentlichen hat sich beim 92er Remix nicht viel verändert. Das Spiel läuft mehr oder weniger identisch ab, lediglich ein paar neue Features sowie 28 recyclete Mannschaften stehen zur Verfügung. So seid Ihr jetzt neben Football-Coach auch Wettergott – von Eurer Stimmung hängt es ab, ob bei Regen, Schnee oder Sonne gespielt wird. Außerdem dürft Ihr Spielzüge ähnlich wie bei "EA Hockey" in Zeitlupe genießen.

Nach wie vor bietet Euch die perspektivische "3-D-von-schräg-oben"-Grafik einen tiefen Einblick ins Football-Feld. Ihr tretet gegen Freund oder Computer an, macht bei den Play-Offs mit oder spielt eine Meisterschaft. Football-Laien lernen dank einer kurzen Einführung in der Anleitung die Grundbegriffe des American Footballs kennen.

**FAZIT** Wer den Vorgänger nicht kennt, erlebt mit der 92er Version eine der besten Football-Simulationen aller Zeiten. Alle Mega-Drive-Vorzüge wurden erkannt und genutzt: Von der perfekten Joypad-Steuerung, über die sagenhaft schöne und zweckmäßige Grafik bis hin zu den erlesenen Taktikspielereien. Der einzige Knackpunkt, weswegen

ich nicht total in Jubelgeschrei ausbreche, ist die enge Verwandtschaft zum ersten Teil. Steht das Premierenmodul in Eurem Schrank, wiegen die wenigen neuen Features die Ausgabe von 120 Mark nicht auf. In diesem Fall sollten nur die Super-Freaks zugreifen. Alle anderen Sportspieler, die auf ein gesundes Action-Taktik-Gemisch abfahren, dürfen bedenkenlos zupacken. **MARTIN GAKSCH**

## JOHN MADDEN FOOTBALL '92

### MEGA DRIVE

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Electronic Arts

**TESTVERSION VON:** Electronic Arts

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2

**FEATURES:** 3 Spielvarianten, Paßwort, 28 Computerteams

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA-PREIS:** 120 Mark

**80%**  
**GRAFIK**

**60%**  
**MUSIK**

**75%**  
**SOUNDEFFEKT**

**81% SPIELSPASS**



# TEST

MEGA DRIVE® CDTV™ PC Engine™ ATARI®

## GAME GEAR®



## GAME BOY.™

**Flashpoint**  
Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hamburger Str. 68  
2360 Bad Segeberg  
Fax 04551/1342

**Flashpoint**  
Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Elisabethstr. 68-70  
2300 Kiel-Gaarden  
Tel. 0431/737121

### Mega Drive

Grundgerät ab 269.94

### NEU NEU NEU

Quak Shot	99.94
Devil Crash	a.A.
Double Dragon	a.A.

**Golden Axe II**  
a.A.

Shining in the Dark	139.94
Shanghai III	a.A.
Streets of Rage Jap.	84.94
De Cap Attack	99.94
Darius II Jap.	84.94
Star Control	109.94
Star Flight	129.94
Ghostbusters Jap.	49.94
Wonderboy V	89.94
Out Run Jap.	84.94

Turrican	94.94
Popoulus	94.94

### PREISSENKUNG

Thunderforce III	79.94
Hunt for Red October	64.94

Sword of Hope	59.94
Mickey Mouse	64.94

Double Dragon	59.94
Dr. Mario	49.94

HAL Wrestling	39.94
---------------	-------

### Game Gear

Grundgerät dt.  
incl. Coloums 289.94

Quak Shot Jap.	a.A.
Golden Axe Jap.	59.94
Galaga 91 Jap.	59.94
G-Loc Jap.	54.94

**Ninja Gaiden Jap.**  
NUR 54.94

alle Game Boy Spiele mit englischer Anleitung.

## FLASHPOINT: Leistung & Service !!!

### Händleranfragen erwünscht!

Erfragen Sie weitere Hits und Neuheiten für  
Mega Drive, Nintendo, Game Gear, Sega Master,  
PC-Engine, CDTV, GT, Game Boy und Atari Lynx  
Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 10,-

**O 45 51 / 40 97**

Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc.  
Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Master Corp.  
Enterprises Ltd. PC-Engine ist ein eingetragenes Warenzeichen der NEC Corporation. Ataris ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corp.  
CDTV ist ein eingetragenes Warenzeichen der Philips Electronics N.V.  
GT ist ein eingetragenes Warenzeichen der Game Tech Inc.  
Atari Lynx ist ein eingetragenes Warenzeichen der Atari Corp.  
VDE und FTZ Nr. Die Inbetriebnahme kann  
als Ordnungswidrigkeit geahndet werden.

### Coupon VG 1/92

Fordern Sie den neuen FLASHPOINT HAUPT-KATALOG an. Senden Sie diesen Coupon mit einem adressierten Rückumschlag und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger FLASHPOINT-Adresse.

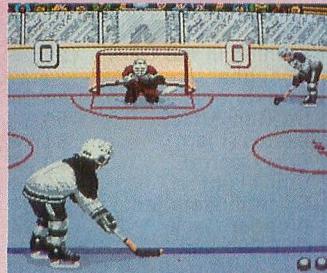
ELECTRONIC ARTS — SEGA 6:0

# MARIO LEMIEUX HOCKEY

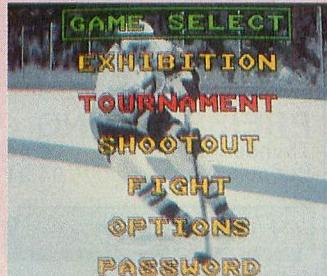
**D**ie Marketingstrategen hatten eine harte Nuß zu knacken: Wie führen wir ein neues Eishockeyspiel auf dem Markt ein, wenn es bereits eine fast perfekte Puckparade gibt? Nach nächtelangen Sitzungen hatte man schließlich das Ei des Kolumbus gefunden; besser gesagt, den Puck des Lemieux ersonnen: "Mario Lemieux Hockey" liegt ein waschechter Eishockeypuck bei.

Natürlich reicht so eine Beigabe alleine nicht aus, die Sega-Sportler zu verführen. Die Programmierer müßten schon das Ihre dazutun. So darf Ihr ein Freundschaftsmatch bestreiten, an einem 16er Turnier teilnehmen, Penalties und Prügelein üben sowie in einem Option-Menü diverse Parameter einstellen. Danach werft Ihr einen Blick auf die Leistungsfähigkeit Eures Teams, die sich in fünf Kategorien (Schußstärke, Ausdauer etc.) ausdrückt.

Im Gegensatz zu "EA Hockey" sieht Ihr das horizontal scrollende Oval von der Seite. Seid Ihr in Puckbesitz, wird mit dem A-Knopf geschossen (hoch oder niedrig). Der B-Knopf dient wiederum zum Passen bzw. zum Paß an-



Der Torwart hat bei einem Penalty meist nichts zu lachen



Segas Eishockeyspiel bietet eine Menge Spielvarianten

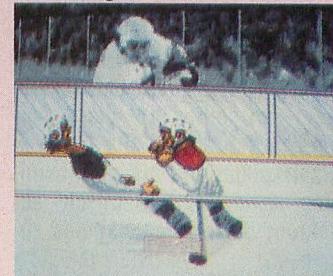


In Mario Lemieux Hockey könnt Ihr nur zu zweit gegeneinander und nicht im selben Team antreten

fordern, falls ein Mitspieler den Puck führt. Schließlich könnt Ihr mit dem C-Knopf die Kontrolle über einen bestimmten Spieler anfordern. In der Defensive habt Ihr folgende Möglichkeiten: einen dezenten Bodycheck ansetzen oder den gerade gesteuerten Spieler wechseln. Wundert Euch bei allzu rauher Gangart allerdings nicht, wenn der Schiedsrichter nach einem hitzigen Boxkampf Strafzeiten ausspricht. Während des Matches dürft Ihr übrigens jederzeit eine Armada von Statistiken abrufen.



Mario Lemieux wartet mit seitenlangen Statistiken auf



Harte Zeiten: Der Verlierer muß die Strafbank drücken.

**FAZIT** Die Sega-Programmierer haben sich zwar ganz tapfer geschlagen, gehen allerdings gegen das EA-Allstar-Team mit fliegenden Fahnen unter. Mario Lemieux Hockey ist eine vernünftige Eishockeysimulation, in der einige gute Ideen verarbeitet wurden, sich aber insgesamt zu bieder präsentiert. Auf fast alle matchentscheidenden Kategorien trifft das Prädikat "nett" zu: Herausragend ist alleine der Statistikteil. Leider hat Sega einige Unterlassungssünden begangen: zu wenig Varianten in der Defensive, nur 16 Computerteams, kein "Zwei-Spieler-im-selben-Team"-Modus, teils langweilige Grafik und Sound, keine Zeitlupe.

Gäb's kein EA Hockey, hätte Mario Lemieux ganz gute Karten. So fällt mir allerdings kein Grund ein, warum ich mir Segas Eishockeyvariante zulegen sollte — der schmucke Puck alleine kann wohl kaum kaufentscheidend sein. Bestenfalls die totalen Kuven-Cracks schnappen sich beide Module. MARTIN GAKSCH

## LEMIEUX HOCKEY MEGA DRIVE

SPIELTYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 2 Spielvarianten, Passwort, 16 Computerteams

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA-PREIS: 120 Mark

62%  
GRAFIK

58%  
MUSIK

52%  
SOUNDEFFEKT

69% SPIELSPASS

# DIE FLOSSE DES TODES ROBOCOD

Vor knapp einem Jahr wagte sich ein englischer Programmierer in ein traditionell japanisch beherrschtes Spielgenre: Der putzige Agentenfisch James Pond riß zwar die Jump'n'Run-Gemeinde nicht vom Hocker, zeigte aber bereits beachtliches Talent in den Disziplinen "Witz", "Spielbarkeit" und "Unkonventionelle Einfälle". Dank der lieblosen Umsetzung ("James Pond" entstand ursprünglich auf dem Amiga) des angloamerikanischen Spielemultis Electronic Arts wurde dieses Debütstück jedoch kaum beachtet.

Nun ist James Pond zurückgekehrt. Statt der "Lizenz zum Blubbern" des englischen Geheimdienstes trägt er nun einen Spezialanzug des amerikanischen CIA. Diese Jungs fackeln bekanntlich nicht lange und wagen sich an die gefährlichsten Brennpunkte krimineller Machenschaften. James verschlägt's diesmal an den Südpol, wo schlittschuhlaufende Pinguine schon ungeduldig auf einen Helden warten. Von dort geht's an einen noch ungemütlicheren Ort: Ihr müßt Euch in die Spielzeugfabrik des Weihnachtsmannes wagen!

**Gut geschlittert:**  
Grafisch ist Robocod ein Knallbonbon.

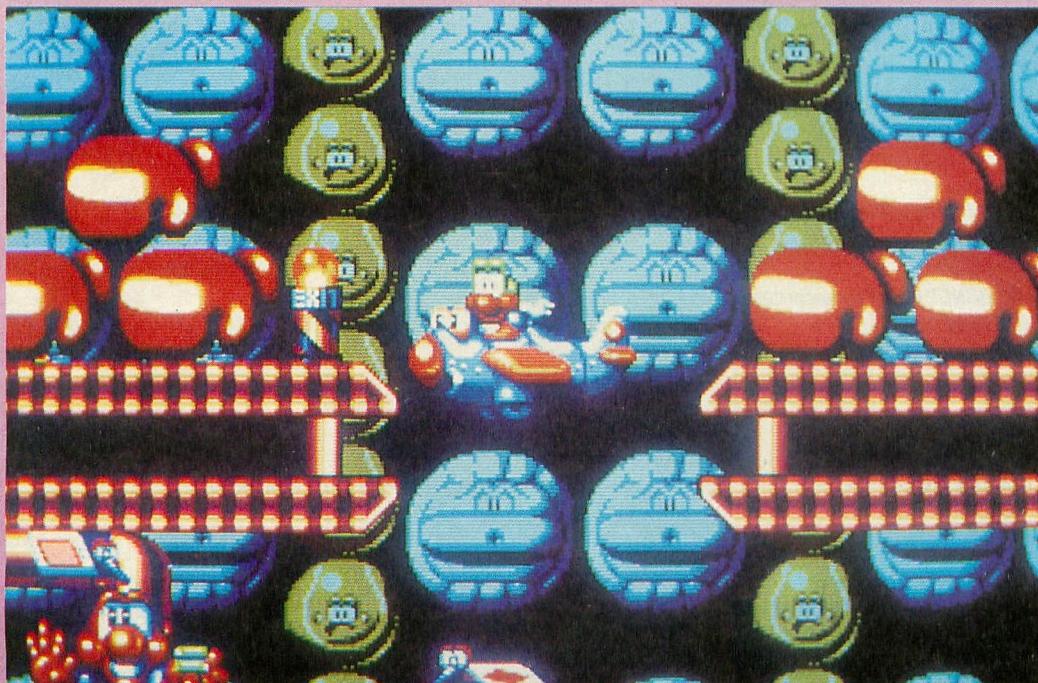


Hinter diesen Mauern und Zinnen lauert das Böse

Dort hat Ponds Erzfeind, der bitterböse Dr. Maybe, eine Anzahl Bomben hinterlegt (alle geschickt als Pinguine getarnt), die der getreue James entschärfen muß. Neun mehrfach unterteilte Etagen der Behausung des Weihnachtsmanns sollt Ihr zu diesem Zweck durchqueren.

Eure Spielfigur kann laufen und springen. Landet Pond mit dem Ge-

säß zuerst auf einem Gegner, verpufft dieser. Außerdem trägt der Agent einen "Extendsuit", der es ihm erlaubt, sich senkrecht in jede beliebige Länge zu strecken. Neben einem Lacherfolg erntet Ihr mit diesem Trick hoch gelegene Extras wie Regenschirme (gegen den freien Fall), Flügel oder ein goldenes Ankh-Symbol, das ein Extraleben spendiert.



Das Flugzeug ist zwar feindlich gesonnen, kann jedoch von Pond benutzt werden

**FAZIT** Chris Sorell und seine Grafiker haben Robocod für seine zweite Mission in ein wirklich prächtiges Gewand gekleidet und ihn damit in der Jump'n'-Run-High-Society salonfähig gemacht. Für einen Schulterschluß mit Mickey Mouse, dem prominenten Helden aus Segas "Castle of Illusion", hat's trotzdem nicht gelangt. Ansätze gibt's reichlich: Der Aufbau der vielen Levels und Level-Abschnitte ist gut bis sehr originell. Statt alter James-Bond-Filme wurden diesmal Mario-Spiele gesichtet und geplündert. Darüber hinaus würden einige grafische Details selbst dem abgebrühtesten japanischen Spieldesigner ein anerkennendes Lächeln entlocken. Witzig ist auch der einfach aufgemachte Vorspann, bei dem man u.a. schneeballwerfende Pinguine bewundert. Alles in allem ist Robocod ein Geschicklichkeitsspiel für Freunde putziger Spritzen und knallbunter Spielhintergründe. Trotz Extendsuit kann's der fischige Agent mit Sonic nicht ganz aufnehmen.

WINNIE FORSTER

## ROBOCOD MEGA DRIVE

SPIELTYP:



HERSTELLER: Electronic Arts

TESTVERSION VON: Electronic Arts

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

73%

GRAFIK

62%

MUSIK

59%

SOUNDEFFEKT

71% SPIELSPASS

DAS TIER IN DIR

# SHADOW OF THE BEAST



Ein dicker Brocken im Anrutschen

**E**in Kindlein (Ihr — wer sonst) ward entführt und mittels diverser Bluttransfusionen und Hypnose in einen gefügigen Diener des Königs der Bestien verwandelt. Äußerlich seid Ihr nun ein häßliches Monster, jedoch mit unglaublicher Stärke und Macht gesegnet. Tief in Euch schlummert noch die Erinnerung an die Kindheit. So bricht eines schönen Tages der Bann und die Erinnerung an die Vergangenheit strömt zurück in Euer Bewußtsein. Von da an habt Ihr nur ein Ziel: Vergeltung, Rache am König der Bestien.

Um zu ihm zu gelangen, müßt Ihr aber erst seine Bewacher ausschalten, die ebenso zahlreich wie tödlich auftreten. Hauptsächlich wird horizontal gescrollt; benutzt Ihr Leitern, bewegt sich das Szenario auch vertikal nach oben und unten. Zuerst trabt Ihr in eine Richtung, um einen Zugang zur Unterwelt zu finden. Ohne Schlüssel habt Ihr allerdings keine große Chance. Davon abgesehen, könnt Ihr Zaubertränke (führen Euch frische Lebensenergie zu) und diverse Waffen aufspüren. So erforscht Ihr nach und nach die verzweigten Unterwelten auf der Suche nach einem Weg zu Eurem ehemaligen Herren.

**FAZIT** Dieses Modul wirft leider mehr Schatten als Licht auf Eure Konsole: Was auf den ersten Blick das Auge anspricht, entpuppt sich als spielerisch eher mäßig. Nicht nur die Steuerung hat ihre Macken: Alle bewegten Objekte müssen fast ohne An-

mationsphasen auskommen und wirken so recht flach. Dadurch scheint die gesamte Monsterriege wie auf den Hintergrund geklebt ohne plastisch darin aufzugehen. Im Gegensatz zum aufgepeppten Master-System-Version (siehe Test in *VIDEO GAMES* 4/91), enttäuscht die Mega-Drive-Umsetzung genauso wie das Computeroriginal.

STEPHAN ENGLHART

**SHADOW OF BEAST****MEGA DRIVE**

**SPIELETYPE:**

**HERSTELLER:** Electronic Arts

**TESTVERSION VON:** Electronic Arts

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** High-Score-Liste

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 120 Mark

63%

**GRAFIK**

59%

**MUSIK**

14%

**SOUNDEFFEKTE****37% SPIELSPASS**

KÜLLER DIR EINEN

# MARBLE MADNESS



Ein weiterer Klassiker fürs Mega Drive

**D**as gab's unseres Wissens noch nie: "Marble Madness", ein gut acht Jahre alter Automat, wird innerhalb weniger Wochen fürs NES (von MB), für den Game Boy (von Mindscape) und jetzt auch für das Mega Drive (von Electronic Arts) umgesetzt. Die Gerüchte über eine Master-System- und eine Super-Famicom-Version halten sich hartnäckig; fragt sich nur, von welchem Hersteller.

Wer von dem Murmelklassiker noch nie was gehört hat, hier die Kurzbeschreibung: Ein oder zwei Murmeln rollen über ein 3-D-Gelände, um innerhalb eines Zeitlimits ins Ziel zu gelangen. Auf dem Weg dorthin begegnen sie nicht nur Abgründen und scharfen Kurven, sondern auch zahlreichen witzigen Gegnern; vom Staubsauger über lebende Säurepfützen bis hin zur schwarzen Killermurmel. Die Mega-Drive-Version bietet die sechs Original-Levels, einen Zweispieler-Modus und zwei verschiedene Steuerungsmethoden; eine etwas präziser, die andere dafür automatengetreuer.

**FAZIT** Zum Einstieg: Ja, ich bin immer noch Marble-Madness-Fan. Ich habe erst kürzlich wieder eine Mark in den Automaten (ein echter Oldie) geschmissen. Und zum Zweiten: Die Mega-Drive-Version hält sich verdammt nah an das Arcade-Original. Die Grafik ist nahezu identisch, Sound und Levels genauso. Und jetzt die Schimpfe: Warum gibt es nicht zumindest einen Par-

cours mehr? Warum wird's im Zweispieler-Modus sichtbar langsamer? Warum gibt es nicht einen neuen grafischen Gag? Im Zeitalter der 8-MBit-Module wirkt Marble Madness reichlich antiquiert. Wer über 100 Mark dafür ausgibt und nach ein wenigen Stunden alles gesehen hat, ärgert sich — zu Recht. Übrigens: die NES-Version spielt sich besser.

BORIS SCHNEIDER

**MARBLE MADNESS****MEGA DRIVE**

**SPIELETYPE:**

**HERSTELLER:** Electronic Arts

**TESTVERSION VON:** Electronic Arts

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2

**FEATURES:** High-Score-Liste, 5 Schwierigkeitsgrade

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 120 Mark

62%

**GRAFIK**

36%

**MUSIK**

27%

**SOUNDEFFEKTE****70% SPIELSPASS**

# WIEDERHOLUNG GOLDEN AXE 2

Für den aufrechten Fantasy-Fan ist Segas "Golden Axe"-Saga das, was für den Kampfsport-Veteran "Double Dragon" und Konsorten darstellen. Mit "Golden Axe Warrior", dem zweiten Teil der Mär um Krieger, Amazonen und zaubernde Zwerge, ließ Sega vor einem halben Jahr vom horizontal scrollenden Prügelthema ab und wandte sich (exklusiv fürs Master System) dem Action-Adventure zu. Nun sind die anderen Sega-Fans wieder an der Reihe: Parallel zu "Ax-Battler" fürs Game Gear erscheint die aufgepeppete 16-Bit-Variante "Golden Axe 2" auf dem Mega Drive.

Wer dachte, in dieser Fortsetzung mit Adventure- und Rollenspiellementen des Golden Axe Warriors verwöhnt zu werden, sieht sich enttäuscht. Nahezu identisch zum Vorgänger wird horizontal gescrollt und kräftig ausgeteilt. Die altbekannten

Helden sind auf ein Neues mit von der Partie: Spieler und Mitklopper wählen zwischen dem männlichen Allrounder, der magiekundigen Amazone und einem widerstandsfähigen Kampfzwerg. Alle drei führen über die Knöpfe des Joypads verschiedene



Wer Magie fleißig sammelt, darf's später krachen lassen



Eure Helden überstehen so manch harten Treffer

Bewegungen aus: "A" aktiviert die Magie (dazu müßt Ihr fleißig Zauberbücher sammeln), mit "B" wird geschlagen und "C" verhilft zu einem beherztem Sprung. Betätigt Ihr Sprung- und Schlagtasten gleichzeitig, wendet der jeweilige Held seinen Spezialschlag an, zweimaliges Drücken des Steuerkreuzes löst einen Spurt aus. Auch diesen könnt Ihr in eine eigenwillige Attacke umwandeln.

Den Rest haben selbst Anfänger schnell kapiert: Sieben Monster-haltige Levels stehen zwischen Euch und dem Oberbösewicht Dark Gould. Eingesteckte Treffer lassen den Energievorrat schwinden, Brot und Fleisch (plumpsen gewissen Gegnern nach einem kräftigen Schlag aus der Ta-



Feste drauf: Der Feind ist in der Überzahl



Einfallsreiche Spezialattacken helfen dem Krieger



Grenz-Scharmützel im Fantasy-Land: Maximal zwei Helden prügeln sich gemeinsam durch.

sche) füllen ihn wieder auf. Komplizierte Sonderwaffen oder magische Extras gibt's keine; wer auf Zauberei steht, sollte deshalb mit den gefundenen Schriftstücken sorgsam umgehen. Im Gegensatz zum ersten Teil kann man die Zauberenergie rationieren und gezielt einsetzen: Je länger Ihr auf dem Knopf verweilt, desto wirksamer gerät Euer Vernichtungszauber.

**FAZIT** Warum ließ sich Sega nicht ein bißchen mehr einfalten, als eine halbe Handvoll grafischer Veränderung und ein dezentes Anheben des Schwierigkeitsgrades? Golden Axe 2 ist wie der Vorgänger ein Prügelmodul, das solo angespielt kurzfristig unterhält und mit einem menschlichen Mitspieler zum Mordsspaß ausartet. Hat man den finalen Obermotz erst einmal aufs Kreuz gelegt (und damit alles gesehen) ist's um den Unterhaltungswert geschehen; selbst der Duell-Modus, in dem Ihr hintereinander gegen alle Monster des Spiels antretet, bietet dann keinerlei Reiz mehr. Mit konsequenten Neuerungen und Feinden, die von Level zu Level nicht nur die Hautfarbe ändern, wäre Golden Axe 2 zum Prügel-Knüller geworden. So langt's (nicht zuletzt dank der gewohnt witzigen Animationen) gerade noch zu einem Schulterschluß mit dem spielerisch verwandtem "Alien Storm".

WINNIE FORSTER

## GOLDEN AXE 2 MEGA DRIVE

SPIELTYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: High-Score-Liste, 2 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade, Continue, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 120 Mark

74%  
**GRAFIK**

70%  
**MUSIK**

67%  
**SOUNDEFFEKT**

**74% SPIELSPASS**

# ANGESTAUBTE AGENTENACTION

# ROLLING THUNDER 2

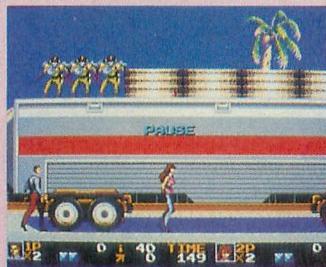
**V**elleicht erinnert Ihr Euch noch an "Rolling Thunder", einen der großen Spielhallenhits von 1986. Damals schlüpfte man in die Rolle eines Mördergern-James-Bonds, um die Welt vor der üblichen Verbrecherorganisation mit entsprechend dämonischem Vorstand zu retten. Fünf Jahre später beschert Namcot (das Videospiele-Label von Namco) einen zweiten Teil.

Über elf Levels verstreut warten die altbekannten Gegner und einige neuerschaffene Kreaturen. Dieses Mal ist die Mission natürlich ungleich schwerer, weswegen unserem männlichen Musteragenten eine weibliche Agentin zur Seite gestellt wurde. Zu zweit kann man sich nun den feindlichen Horden mittels Pistolen, Maschinengewehren und (wenn auch höchst selten) Lasern erwehren. Der Bildschirm scrollt flüssig von rechts nach links; wie schon bei Teil 1 kann man mit den

Agenten dank innovativer Sprungtechnik von Stockwerk zu Stockwerk wechseln. Wie Veteranen schon ahnen, hat sich außer dem Zwei-Spieler-Modus gegenüber dem Original nichts Wesentliches geändert. Die am



In der Musikbox hört Ihr Euch die verschiedenen Songs an



In den Fässern auf dem Lastwagen verbergen sich Schurken

Ende der Levels wartenden Endgegner sind zwar etwas klein, haben dafür die Angewohnheit, dem Spieler mit einem Fadenkreuz anzudeuten, wohin sie zu schießen gedenken.

Alle elf Levels sind mit unterschiedlichen Grafiken verziert; eingeklemmt wird das Ganze von Intro und Zwischensequenzen. Auf der Musikseite gibt es zehn Songs sowie Jingles. Der Japanimport Rolling Thunder läuft übrigens nur auf Mega Drives, bei denen der japanische Sprachmodus aktiviert ist.



Dieses hübsche Mädel wartet auf seinen Einsatz



Bei der Agentenhatz dürfen zwei Spione mitmachen



Satte elf Levels, angereichert mit etlichen Bösewichten, stehen Euch bevor

**FAZIT** Die Vorfreude war groß: Ich habe Rolling Thunder schon immer gerne in der Spielhalle aufgesucht. Etwas stutzig machte mich die Tatsache, daß man vom zweiten Teil hierzulande nie etwas gehört hatte. Zurecht hat die Arcade-Version wohl nie das japanische Festland verlassen, sollte sie genauso einfallslos wie die Mega-Drive-Umsetzung gewesen sein. Vor allem für alte Hasen bietet Nr. 2 nichts Neues — außer dem Vorteil, daß man jetzt zu zweit gleichzeitig spielen kann. Namco hat sich zu sehr auf ihren seit 1986 ziemlich verwelkten Lorbeer ausgeruht. Neben dem etwas öden Lauf-Hüpf-Schieß-Spielablauf fallen die extrem lieblos und plump designten Endgegner auf, die einem James Bond des Jahres 1992 nichts mehr zu bieten haben. Man muß sich wirklich fragen, wo denn die 8 MBit geblieben sind. Die Grafik reißt keinen vom Hocker und der Sound ist, wenn auch ganz nett, nicht gerade umfangreich. Namco sollte vielleicht mal ihre Programmerteams bei Konami in die MBit-Schule schicken, denn dort weiß man, was man aus so viel Speicher macht. Rolling Thunder 2 ist ein für Veteranen völlig überflüssiges Spiel. Neulingen sei ein Probespiel empfohlen. **JULIAN EGGEGBRECHT**

## ROLLING THUNDER 2 MEGA DRIVE

**SPIELTYP:**   

**HERSTELLER:** Namco

**TESTVERSION VON:** Theo Kranz

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2

**FEATURES:** Continue, Paßwort, Soundmenü

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA-PREIS:** 120 Mark

**68%**  
**GRAFIK**

**66%**  
**MUSIK**

**69%**  
**SOUNDEFFEKT**

**72% SPIELSPASS**

STOCKERL-KANDIDAT

# THE GAMES: WINTER CHALLENGE

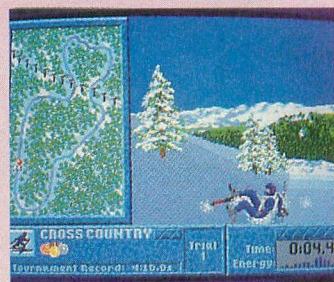
**N**ur noch wenige Wochen und alle TV-Sportler werden von mindestens fünf deutschsprachigen Sendern zehn Stunden pro Tag mit Live-Übertragungen bombardiert. Hintergrund des Medienspektakels: die Olympischen Winterspiele im französischen Albertville. Grund genug für Ballistic, eine passende Sportspielsammlung zu entwickeln.

"The Games: Winter Challenge" bietet acht Disziplinen, die optisch allesamt in 3-D-Grafik auf dem Bildschirm präsentiert werden. Bis zu zehn Leute dürfen an dem feierlichen Ereignis teilnehmen. Netterweise kann man jede Sportart in Ruhe trainieren, ehe sich der Freundeskreis zum abendlichen Wettkampf versammelt. Nachdem Ihr Namen und Nationalität eingegeben habt, folgt der Startschuß. Bei den Disziplinen kom-

men besonders die Ski-Freaks auf ihre Kosten. Sie dürfen zum Abfahrtelauf, Riesenslalom, Langlauf, Skispringen und Biathlon antreten. Außerdem wird der Beste im Eis-



Beim Skispringen dürft Ihr keine Höhenangst haben



Hoppla, der tapfere Langläufer ist vom Weg abgekommen



Beim Bobfahren kommt es vor allem auf die richtige Kurventechnik an

schnellauf, Bobfahren und Rodeln ermittelt.

Bei allen Sportarten sieht Ihr links auf dem Bildschirm jeweils eine Übersichtskarte des entsprechenden Geländes oder Kurses. Wer ab und zu darauf achtet, sollte von Torfehlern und falschen Richtungswechseln verschont bleiben. Wie schon erwähnt, sieht Ihr die Landschaft stets in ausgewählter 3-D-Vektor-Grafik auf Euch zukommen. Eure Spielfigur ist samt Equipment rücklings zu erkennen. Um in den einzelnen Disziplinen Bestleistungen zu bringen, ist meistens eine Kombination aus Geschicklichkeit und Timing gefordert — ähnlich wie bei "California Games" oder "World Games" auf dem Master

System. Dankenswerterweise gibt Euch der "Replay"-Modus die Chance, gelungene bzw. mißlungene Versuche beliebig oft anzusehen. Turniere dürfen Ihr dank Passwort unterbrechen, die jeweiligen Disziplinen-High-Scores werden (dank Batterie) sogar gespeichert.

**FAZIT** Nach einem Trio von nicht besonders leckeren Mega-Drive-Modulen hat sich Ballistic endlich gefangen: Winter Challenge ist eine höchst kompetente Spielesammlung, die zur rechten Zeit auf den Markt kommt. Erstaunen ruft schon beim ersten Anblick die flotte 3-D-Grafik hervor — um so mehr, wenn man weiß, daß das Mega Drive für diese Art von Grafik nicht übermäßig gut geeignet ist. Ein großes Lob gebührt auch der Präsentation: Bis zu zehn Teilnehmer, eine intelligente Benutzerführung, Wiederholungen und eine Batterie zeugen von intelligenten Spieldesignern. Obgleich sich einige der Disziplinen recht ähnlich spielen, kommt selten Langeweile auf. Gerade in einer Gruppe erweist sich das Modul als Fun-Favourit. Winter Challenge ist zwar nicht die ultimative Joypad-Olympiade, aber ein äußerst unterhaltsames und sympathisches Sportspiel.

MARTIN GAKSCH

## THE GAMES: WINTER CHALLENGE MEGA DRIVE

SPIELTYP:



HERSTELLER: Ballistic

TESTVERSION VON: Accolade

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 8

FEATURES: High-Score-Liste, Disziplinenanwahl, Passwort, Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

75%

**GRAFIK**

46%

**MUSIK**

43%

**SOUNDEFFEKT**

**76% SPIELSPASS**

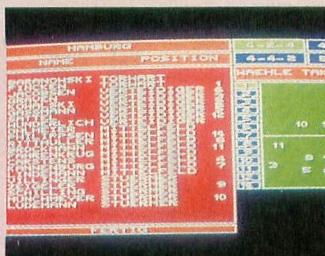
DER BALL IST RUND

# SUPER KICK OFF

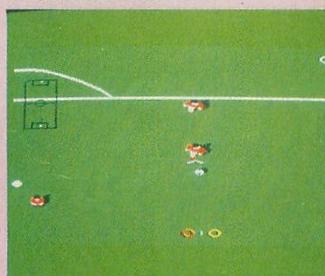
**D**ie Computerversion von "Kick Off" wird von vielen als die beste Fußballsimulation aller Zeiten bezeichnet und nun von U.S. Gold für das Master System umgesetzt.

Zu Beginn locken Unmengen verschiedener Optionen, die u.a. erlauben, eine der acht verschiedenen Landessprachen anzuwählen. Bevor Ihr Euch an einem richtigen Spiel versucht, solltet Ihr außerdem im Übungsmodus alleine oder gegen einen Computergegner langsam die ersten Elementartechniken lernen. Einfacher Richtungswechsel, Paßspiel, Tackling, Hereingabe der Ecken und gezielter Torschuß sind die Schritte zum flüssigen Spiel. Fühlt Ihr Euch fit genug, könnt Ihr gegen Freund oder Computergegner antreten. Vor dem Match muß noch die Taktik (z.B. 4-4-2) und die Mannschaftsaufstellung bestimmt werden.

Darüber hinaus gibt es noch Liga-, Pokal- und Europacup-Modi. Reicht das immer noch nicht, könnt Ihr Euch zusätzlich an internationalen Freundschafts- und Ligaspiele versuchen. Die Liste der Parameter ist reichhaltig und bietet Platzbeschaffenheit, Spieldauer, Trikotfarbe, Windverhältnisse, Nachspielzeit, Spielstärke im Ligamodus, Spielgeschwindigkeit, Geschick-



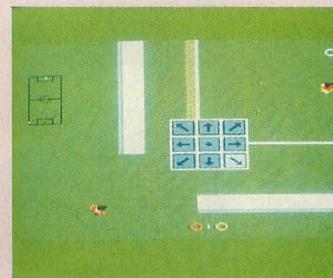
Taktik und Mannschaftsaufstellung werden von Euch bestimmt



Das Spielfeld scrollt ohne Probleme in alle Richtungen

lichkeit des eigenen Teams sowie einen Schiedsrichter.

Habt Ihr das Wahlchaos überstanden, geht's endlich zur Sache. Ihr steuert den ballführenden Mann bzw. den Spieler, der am nächsten zum Ball steht. Die restliche Mannschaft wird vom Computer auf dem Platz verteilt und gesteuert. Hat ein gegnerischer Spieler den Ball, könnt Ihr ihm durch geschicktes "Hineingrätschen" den Ball abnehmen. Zu hart solltet Ihr nicht zur Sache gehen, da es sowohl gelbe als auch rote Karten gibt. Schüsse können natürlich in Höhe und Weite variiert werden. Sogar die Ecken darf Ihr auf unterschiedliche Arten hereingeben. Dabei sollte der



Überlegt Euch gut, wohin der Eckball gehen soll



Der Ligamodus ist auch langfristig eine Herausforderung

LIGASPIEL								
	C	F	W	D	L	GF	GA	PTS
HAMBURG	C	1	0	1	0	1	1	1
MUENCHEN	C	1	0	1	0	1	1	1
BONN	C	0	0	0	0	0	0	0
FRANKFURT	C	0	0	0	0	0	0	0
BERLIN	C	0	0	0	0	0	0	0
KOELN	C	0	0	0	0	0	0	0
NUERNBERG	C	0	0	0	0	0	0	0
STUTTGART	C	0	0	0	0	0	0	0
<b>FERTIG</b>								
<b>ABBRECHEN</b>								

Ihr dürft sehr viele Parameter Euren Wünschen anpassen

starke gegnerische Torwart bei der Planung nicht vergessen werden.

**FAZIT** Kick Off ist die realistische und zugleich schwierigste Fußballsimulation auf dem Master System. Alleine den Ball einigermaßen zu kontrollieren, stellt ein ausgewachsenes Problem dar. Selbst nach einigen Stunden Spielzeit fühlt man sich noch immer ziemlich dämlich und ungeschickt. Mit 25prozentiger Spielgeschwindigkeit dribbelt's sich zwar leichter, aber die 20 Sekunden Wartezeit bei einer Ecke entlockt dann ein gelangweiltes Gähnen. Nach zirka zehn Stunden bekommt man die Sache besser in den Griff. Trotzdem bleibt es mit dem Joypad schwierig, die nötige Steuerpräzision bei rasanten Kombinationen zu erreichen. Mit einem Joystick spielt es sich wesentlich besser.

Technisch ist das Modul gelungen. Die Spieler wetzen recht flott und geschmeidig über den Bildschirm ohne durch Flackern oder Ruckeln gebremst zu werden. Alles in allem eine gute Umsetzung und zugleich das beste Fußballspiel auf dem Master System. Kickerfreunde sollten sich diesen Titel nicht durch die Fanghandschuhe gleiten lassen.

STEPHAN ENGLHART

## SUPER KICK OFF MASTER SYSTEM

**SPIELTYP:**

**HERSTELLER:** U.S. Gold

**TESTVERSION VON:** U.S. Gold

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2

**FEATURES:** 3 Spielvarianten, Batterie

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 100 Mark

**61%**  
**GRAFIK**

**24%**  
**MUSIK**

**27%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**60%** **SPIELSPASS**

RIESEN MURKS

# SHADOW DANCER



Technisch trist: der neue Shinobi-Teil

Durch den Erfolg der Mega-Drive-Prügeleien "Revenge of Shinobi" und "Shadow Dancer" geriet die wahre Konsolenehmat des wohl populärsten Kampfsporthelden der Videospielwelt nahezu in Vergessenheit: Der erste Teil hieß schlicht und einfach "Shinobi", war eine Adaption des gleichnamigen Automaten und erschien exklusiv fürs Master System. Jetzt kehrt der Recke mit einer Umsetzung des Automaten "Shadow Dancer" zurück.

Den getreuen Albino-Schäferhund hat der Ninja jedoch auch auf dem Master System bei sich; auf Knopfdruck macht sich das kalbsgroße Vieh zum Sprung bereit und hängt sich (sobald der Knopf losgelassen ist) dem erstbesten Feind an die Kehle. Ihr gebt dem Unglücklichen dann mit Säbel oder Shurikans den Rest. Shinobi kann außerdem hüpfen, sich ducken oder eine der magischen Sonderwaffen (Tornado, Feuerhund und Buddah-Magie) einsetzen. Mit einem besonders sportlichen Sprung gelingt es Euch, die Plattformetage flink zu wechseln. Vier Levels gilt es von bösen Terroristen zu säubern; drei Bonusrunden mischen mit.

**FAZIT** Würg! Wer dachte, daß sich unser liebster Ninja seit seinem Auftritt im miesen "Cyber Shinobi" wieder auf dem Weg der Besserung befindet, hat sich böse getäuscht. In Shadow Dancer ruckeln und zucken die Riesen-Sprites, daß es kaum möglich ist, auch nur einen

flackerfreien Blick auf den Helden zu werfen. Auch den Hund sieht man nur selten — als flackernden Schatten. Dazu düdeln schwachsinnige Soundeffekte und eine Musik, die diese Bezeichnung nicht verdient. Unfair ist Shadow Dancer natürlich auch: Eiskalte Profis, die sich gegen ein wirklich mieses Spiel versuchen wollen, dürfen gerne zugreifen. **WINNIE FORSTER**

## SHADOW DANCER MASTER SYSTEM

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Sega

**TESTVERSION VON:** Sega

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** –

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 90 Mark

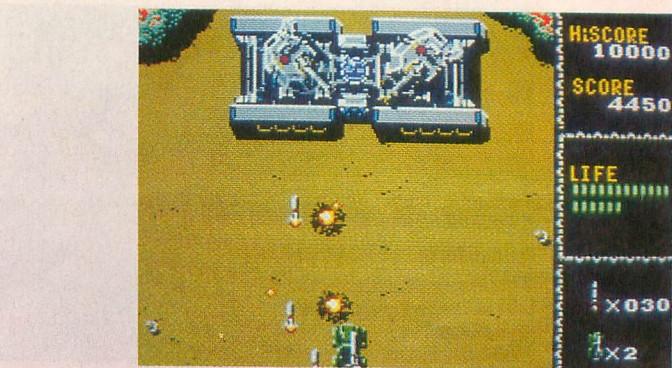
**39%**  
**GRAFIK**

**27%**  
**MUSIK**

**19%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**27% SPIELSPASS**

# LINE OF FIRE



Erneut eine lasche Arcade-Adaption von Sega

**S**teht Ihr dem bösen Feind eine Geheimwaffe, könnt Ihr schnell in die Schußlinie kommen. Diese Erfahrung hat auch Jack, der Superkrieger, gemacht, als er auf dem Weg zurück in die Heimat entdeckt wird. Um der feindlichen Übermacht nicht ganz wehrlos gegenüberstehen zu müssen, stehen ihm ein Jeep, Kanonenboot und Kampfhubschrauber zur Verfügung. Seine Fluchtroute gliedert sich in sechs Etappen; nach jedem zweiten Abschnitt wechselt er sein Kampfgerät.

Alle Levels scrollen von oben nach unten. Was sich bewegt, wird abgebällert. Mit Knopf 2 bedient Ihr das MG, Knopf 1 feuert Raketenabsalven ab. Für die mobile Boden-Luft-Abschussrampe ist der Nachschub an Projektilen beschränkt. Erst wenn ein bestimmter Lastwagen geknackt wird, kommt Ihr an mehr Spreng-Power. Jeder Kontakt mit Gegnern kostet Euch einige der 22 Trefferpunkte. Am Ende jedes Levels versperrt Euch ein riesiges Kampfumtuum den Zugang zum nächsten Abschnitt. Besitzer der 3-D-Brille dürfen sich freuen, denn es gibt hierfür einen speziellen Modus.

**FAZIT** Mit dem Spielautomaten "Line of Fire" hat die Sega-Umsetzung wenig gemeinsam. Das kriegerische Ambiente blieb, der Spielverlauf wurde umgemodelt. Dank ordentlicher Steuerung und solider technischer Ausführung (wenig Flakkern, flottes Scrolling) hält Line of Fire ein gewisses Niveau.

Spielerisch stört die eingeschränkte Bewegungsfreiheit: Nur in der unteren Bildschirmhälfte darf gekurvt werden. Spielt es im "Easy"-Modus jeder Ballerprofi auf Anhieb durch, sorgen auf "Normal" und "Hard" hauptsächlich unfaire Stellen für einen hohen Schwierigkeitsgrad. Sucht Ihr Spielwitz und neue Ideen, dann solltet Ihr einen weiten Bogen darum machen. **STEPHAN ENGLHART**

## LINE OF FIRE MASTER SYSTEM

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Sega

**TESTVERSION VON:** Sega

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** 3 Schwierigkeitsgrade, Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 100 Mark

**44%**  
**GRAFIK**

**47%**  
**MUSIK**

**56%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**53% SPIELSPASS**

HILFE, MIR FOLGT EIN EI

# DRAGON CRYSTAL



Der Nahkampf tobts in 30 Spielstufen

**E**in Rollenspiel, in dem keine Prinzessin entführt wurde? Kann es so etwas geben? Die originellen Geschichtenerfinder von Sega machen's möglich: In einem Antiquitätenladen findet Ihr eine Kristallkugel, werdet hineingezogen als Ihr sie genauer betrachtet und findet Euch in einer seltsamen Welt wieder. Dort folgt Euch ein Ei auf Schritt und Tritt! Ziel ist es, in Eure Heimatwelt zurückzukommen.

Euer Alter Ego hat eine bestimmte Menge Lebensenergie, Angriffs- und Verteidigungswerte sowie Gold und Proviant. Lebensenergie schwindet, wenn Ihr bei einem Kampf getroffen werdet. Angriffs- bzw. Verteidigungswerte werden von Schwert, Rüstung und Magie beeinflusst. Ihr seht den Helden von schräg oben. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr ihn durch die labyrinthartigen Welten manövrieren. Mit dem zweiten Feuerknopf werden herumliegende Gegenstände eingesammelt, während Knopf 1 ein Menü hervorzaubert, auf dem Ihr Waffen und Rüstungen verwaltet und Eure magischen Gegenstände aktiviert.

**FAZIT** Was hier den erfahrenen Freak anlächelt, ist nichts anderes als "Hack", ein Spiele-Opa in neuem Gewand. Mehr als 30 verschiedene Monster, dutzendweise Waffen, Rüstungen und magische Gegenstände werden gefunden. Jeder Feind hat individuelle Eigenschaften. Bei manchen kommt Ihr am besten

weiter, wenn Ihr sie einfach ignoriert, andere Monster stehlen des Helden Proviant, zerstören die Rüstung oder vergiften ihn. Da bei jedem neuen Spiel alle magischen Gegenstände anders verteilt sind und die Landschaft umstrukturiert wird, bietet dieses Modul auch für längere Zeit eine interessante Herausforderung. **STEPHAN ENGLHART**

## DRAGON CRYSTAL MASTER SYSTEM

**SPIELETYPE:**

**HERSTELLER:** Sega

**TESTVERSION VON:** Sega

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 100 Mark

**53%**

**GRAFIK**

**60%**

**MUSIK**

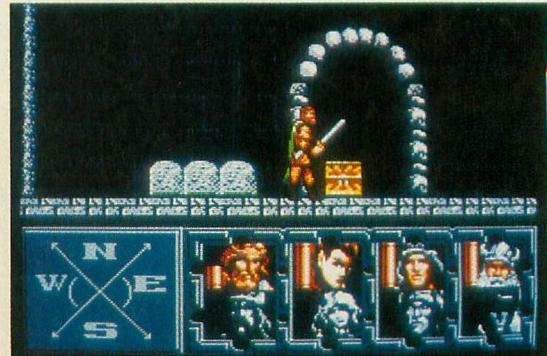
**47%**

**SOUNDEFFEKT**

**65% SPIELSPASS**

HELDEN OHNE HOFFNUNG

# HEROES OF THE LANCE



Die Rollenspielhelden betreten Actionterritorium

**A**uf Heimcomputern sind die Helden aus der AD&D Rollenspielwelt (für Nichteingeweihte: AD&D ist das Kürzel für "Advanced Dungeons and Dragons", ein sehr beliebtes Brettrollenspielsystem) eine große Nummer. Zwei Spielarten buhlen hier um die Gunst der Stunde. Auf der einen Seite gibt's die reinen Rollenspiele, auf der anderen Seite versuchen sich einige Action-Adventures zu etablieren. Zu letzteren gehört auch das erste AD&D-Spiel für das Master System. In "Heroes of the Lance" steuert Ihr eine Abenteurergruppe durch verwickelte, von der Seite gezeigte Gänge eines alten Tempels. Ziel des Spiels ist es, geheimnisvolle magische Scheiben wiederzufinden, die in den Tiefen des Gemäuers von einem Drachen bewacht werden. Allerdings sind immer nur Ausschnitte des Tempels zu sehen.

Ihr bewegt immer nur eine Spielfigur der Gruppe. Trifft der Held (oder die Heldin) unterwegs auf ein Monster, haut der Charakter per Steuerkreuz und Feuerknopfdruck in die gewünschte Richtung, murmelt einen Zauberspruch, oder pickt einen Gegenstand aus dem Rucksack. Stirbt eine Figur, tritt der nächste Recke an die Stelle. Sind alle Charaktere dahin, müsst Ihr wieder von vorne anfangen — ein Paßwort gibt's nicht.

**FAZIT** Warum gerade "Heroes of the Lance" ausgesucht wurde, um die Riege der AD&D-Spiele auf dem Master System anzuführen?

ren, bleibt wohl schleierhaft. Schon auf den Computern lud die schwache, actionlastige Monstercloppe zum Abschalten ein. Auf Segas 8-Bit-Konsole kommt's noch dicker: Die wabbelige Steuerung verhindert schnelle Reaktionen im Kampf, die Grafik ist schluderig umgesetzt und wird der Hardware keinesfalls gerecht.

**MICHAEL HENGST**

## HEROES OF LANCE MASTER SYSTEM

**SPIELETYPE:**

**HERSTELLER:** U.S. Gold

**TESTVERSION VON:** U.S. Gold

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** High-Score-Liste

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 100 Mark

**40%**

**GRAFIK**

**36%**

**MUSIK**

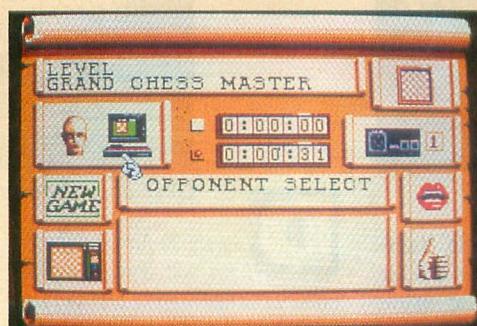
**28%**

**SOUNDEFFEKT**

**33% SPIELSPASS**

# MASTER FORDERT MEISTER SEGA CHESS

**Am rechten Rand:**  
die benutzer-  
freundlichen  
Menüs



Über einen  
Option-Screen  
wird der Gegner  
angepaßt

gegen einen Freund spielen.

Wie es sich für ein ordentliches Schachprogramm gehört, bietet Sega Chess verschiedene Spielstärken (vom Anfänger bis hin zum Großmeister) und einen Problemlösemodus. Außerdem steht eine Spielvariante zur Wahl, die den Computer exakt die gleiche Denkzeit wie den menschlichen Gegner verbrauchen lässt. Davon abgesehen, könnt Ihr natürlich auch

zu machen. Letzteres ist sehr angenehm, wenn Euch bei längerem Nachgrübeln des Computers der Geduldssaden zu reißen droht.

Alle Handlungen werden mit Hilfe einer grafischen Benutzeroberfläche gesteuert. Mit dem Joypad wird ein "Finger-Cursor" über den Bildschirm bewegt. Ist er über dem gewünschten Punkt angelangt, darf Ihr ihn per Knopfdruck aktivieren. Mit Hilfe die-

ses Systems ist auch eine beliebige Stellung recht flott eingegeben, die Ihr im Problemlösemodus auf Matt analysieren lässt.

**FAZIT** Die grafische Präsentation ist exquisit. Besseres bekommt man auf dem Master System nur ganz selten zu sehen. Auch wenn es dem Spiel selber wenig bringt, sei die gut verständliche Sprachausgabe lobend erwähnt. Außerdem könnt Ihr damit prima die technophobe Verwandtschaft faszinieren: "Schau mal Oma, er kann sogar sprechen." Ebenso gelungen ist die Steuerung. Alles ist logisch und klar aufgebaut, so daß auch ohne Lektüre der Anleitung sofort Klarheit herrscht. Der Vorwurf, daß die 3-D-Ansicht nicht sonderlich übersichtlich ist, trifft nicht nur auf Sega Chess, sondern auch auf alle anderen Schachprogramme zu. Mein Hauptkritikpunkt ist deshalb die Spielstärke: Auf niedrigen Spielstufen zieht das Programm strategisch schwach, auf dem Großmeister-Level vergehen dafür schon in der Eröffnung bis zu fünf Minuten pro Zug. Taktisch ist das Modul aber nicht zu unterschätzen: auf mittlerer Spielstufe wird ein Figurengewinn in 6 bis 8 Halbzügen gesehen. Ein mittelstarker Hobbyspieler ist sicher noch gut bedient, alle die besser sind, sollten eine Probepartie wagen. **STEPHAN ENGLHART**

## SEGA CHESS MASTER SYSTEM

SPIELETYP:

HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: 11 Schwierigkeitsgrade, Bretteditor

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 100 Mark

76%  
GRAFIK

18%  
MUSIK

62%  
SOUNDEFFEKT

80% SPIELSPASS



3 D: sieht zwar gut aus, ist aber nicht sonderlich übersichtlich

ALTE LIEBE ROSTET  
**OUT RUN EUROPE**



*Erster Level: Ihr startet auf dem Zweirad.*

**S**tatt vor europäischem Hintergrund mit Bleifuß und Blondine den auf- und abbrausenden Ferrari-Macho zu mimen, findet man sich zum Auftakt dieser Fortsetzung als gehetzter Agent auf einem Motorrad wieder. Vorbei die Zeiten, in denen Ihr Käfer von der Überholspur schubst; angesichts unkooperativer Polizisten und aggressiv-motorisierter Gangster ist das Rennen durch prominente Großstädte und Landschaften unseres Kontinents keine Vergnügungsfahrt, sondern bitterer Ernst. Dafür geht's in Europa wesentlich abwechslungsreicher als in den USA zur Sache. Habt Ihr mit dem Motorrad Großbritannien durchquert, warten andere Fahrzeuge auf Euch. Einen Testarossa gibt's zwar nicht mehr, dafür klettert Ihr später hinters Steuer eines Ferrari F-40.

Allen Veränderungen und Neuerungen zum Trotz, wird auch bei "Out Run Europe" vornehmlich Gas gegeben. Je nach Fahrzeug könnt Ihr per Knopfdruck auch Afterburner-Varianten aktivieren oder die Waffen sprechen lassen. Der Start-Level gerät so zum "Road Rash"-Verschnitt: Andere Motorradfahrer werden einfach aus dem Sattel geboxt. Zur Abrundung spazierte Sega verschiedene Extras, die herrenlos auf dem Asphalt herumliegen.

**FAZIT** Vom Charme des Originals "Out Run" ist nichts mehr geblieben, mittelmäßige Grafik, lächerlicher Sound und unrealistisch-wackiges Fahrverhalten

bestimmen die gesamte Handlung. Außerdem bringen die abgedroschenen Standardextras dem fanatischen Bleifuß nicht viel; hätte man sie weggelassen, wäre das wahrscheinlich niemandem unangenehm aufgefallen. Zugegeben, es gibt noch schlechtere Rennspiele; das lieblos umgesetzte "Out Run Europe" ist jedoch nur eingefleischten Fans zu empfehlen.

WINNIE FORSTER

**OUT RUN EUROPE**  
**MASTER SYSTEM**

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** U.S. Gold

**TESTVERSION VON:** U.S. Gold

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** High-Score-Liste

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 100 Mark

67%  
**GRAFIK**

51%  
**MUSIK**

49%  
**SOUNDEFFEKT**

**39% SPIELSPASS**

KEIN FALL FÜR ZWEI  
**BONANZA BROS.**



*Links oben seht Ihr die verbleibenden Männchen*

**D**er starke Arm des Gesetzes will den Gebrüdern Bonanza an den Kragen, falls sie nicht zu einem Dienst besonderer Art einwilligen. Sie sollen in finstere Verbrennerhöhlen eindringen und Beweismaterial sicherstellen, um die dicken Fische der Gaunerszene hinter Gitter zu bekommen. Schließlich machen sie mit, aber nicht aus Angst um ihren Hals, sondern weil es sich nach viel Spaß anhört.

Ihr steuert wahlweise Robo oder Mobo. Knopf 1 öffnet Türen oder zappt eine Ladung Betäubungsspray Richtung Wachmann. Besonders erfahrene Posten sind gegen solche Angriffe allerdings immun. Dann helfen nur noch gezielte Ausweichsprünge (Knopf 2). Mit geschicktem Timing könnt Ihr einem patrouillierenden Männchen eine aufschwingende Tür an die Birne knallen. Selber geht Ihr K.o., wenn Euch ein Gummiknöppel übergezogen wird oder Ihr bei einem Sprung an die Decke donnert. In jedem Level muß eine bestimmte Menge belastendes Material gemopst werden. Die Pausetaste bringt eine Übersichtskarte auf den Bildschirm, die Euch die Lokalität der restlichen Gegenstände zeigt. Am Ende gibt es Bonuspunkte für unverbrauchte Zeit.

Samteindruck. An der Spielbarkeit gibt es auch wenig zu nötigen. Insgesamt sprudelt dieses Modul nicht gerade vor Originalität, aber einige Gags und witzige Details hat es zu bieten. Der Effekt des in die Tiefe ausgedehnten Spielfelds ist vorteilhaft in die Spielidee integriert. Leider wurde auf den Zwei-Spieler-Modus verzichtet. Auch die zehn Levels hat man schnell durch.

STEPHAN ENGLHART

**BONANZA BROS.**  
**MASTER SYSTEM**

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Sega

**TESTVERSION VON:** Sega

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** High-Score-Liste, Continue, Levelwahl, Soundmenü

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger  
**CA.-PREIS:** 100 Mark

69%  
**GRAFIK**

71%  
**MUSIK**

67%  
**SOUNDEFFEKT**

**62% SPIELSPASS**

**FAZIT** Die hübsche, gut animierte Grafik ist zusammen mit den passenden Soundeffekten und der abwechslungsreichen Musik Garant für einen guten Ge-

# HAU-DRAUF-HATTRICK

# DOUBLE DRAGON 3

Hiruko versorgt  
Euch mit wichtigen  
Infos zum Thema  
"Freundin  
gekidnapped"



Im "Dojo" der  
Brüder nimmt das  
Unheil seinen  
Anfang

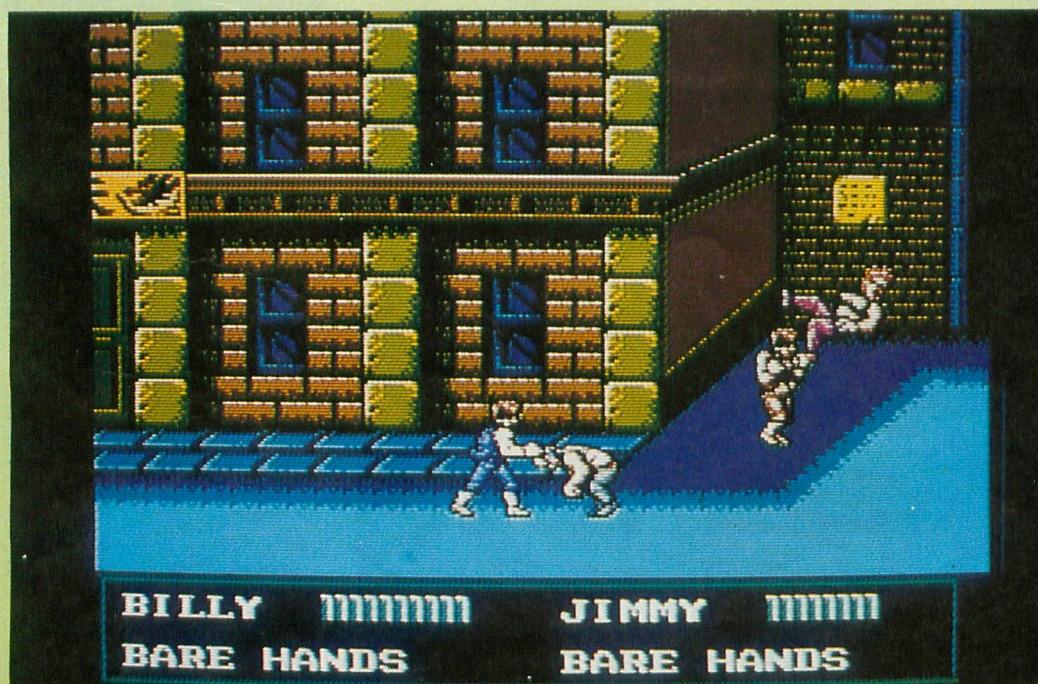
**D**ie Gebrüder Dragon können auf wilde Jugendjahre zurückblicken: Nach ihrem spektakulären Debüt Einsatz auf dem gleichnamigen Automaten und dem Master System, eröffneten die beiden Karate-Champs eine angesehene Kampfsportschule. Vor einem Jahr mußten NES-Besitzer deren Zerstörung und den tragischen Tod der Dragon-Freundin Marion miterleben. "Double Dragon 2" begann mit einem rabiaten Schlagabtausch in der Großstadt und einem anstrengenden Hubschrauberflug ins Hauptquartier des Bösewichts "Black Shadow". Am Ende war der mit übermenschlichen Fähigkeiten ausgestattete B. Shadow geschlagen; Profispielern konnten so die wundersame Auferstehung Marions von den Toten miterleben.

Leider ist Marion alles andere als zuverlässig: Kurz mal nicht aufgepaßt

und schon ist sie wieder verschwunden — Black Shadow kann man diesmal nicht dafür verantwortlich machen. So begeben sich die Brüder in "Double Dragon 3" zum Wahrsager Hiruko, um zu erfahren, was hinter dem mysteriösen Verschwinden der Freundin steht. Hiruko verweist auf drei "Sacred Stones", die zur Rettung Marions gefunden werden müssen.

Die folgende Suche nach den heiligen Steinen führt Euch in der Rolle der Double Dragons von den USA nach China, Japan und Italien, bis Ihr schließlich in ägyptischen Pyramiden Eurer Geliebten gegenübersteht.

Seid Ihr zu zweit, könnt Ihr mit Billy und Jimmy gleichzeitig losziehen. Besiegte Endgegner gesellen sich später zu Euch, so daß man über einen



Ausgefeilte Kampftechniken und dumpfes Geprügel bestimmen gleichermaßen die Handlung

Auswahlbildschirm zwischen den (maximal vier) Charakteren hin- und herschalten kann. Außerdem stehen Euch Nahkampfwaffen in begrenzter Menge zur Verfügung; fallengelassenen Prügel und Messer darf Ihr ebenfalls aufsammeln. Der Rest ist schnell erzählt: Mittels verschiedener Sprung-/Schlag-/Tritt-Kombinationen kämpft Ihr Euch durch fünf meist horizontal, teils auch vertikal scrollende Levels. Wie bei den Vorgängern gehen dabei harmlose Attacken manchmal in gemeinere Griffe über.

**FAZIT** Als erstes fällt dem "Double Dragon"-Spieler das penetrante Geflacker auf, unter dem Komparse wie Helden gleichermaßen leiden. In dieser Beziehung haben die Grafiker und Programmierer in den letzten beiden Jahren anscheinend nichts dazugelernt — spielerisch geht's diesmal jedoch eine Prise ausgefeilter zur Sache. Die vier Spielfiguren bringen genügend Abwechslung, um auch Profis länger vor dem Joypad zu halten; Anfänger werden wegen des gepfefferten Schwierigkeitsgrads sowieso lange üben. Die Tatsache, daß kompliziertere Schläge erst mit zunehmender Fingerfertigkeit flüssig von der Hand gehen, trägt weiterhin zur Motivation bei. Nur wer die Nase endgültig voll hat und kämpfende Dragons, Turtles oder Ninjas nicht mehr riechen kann, sollte Abstand nehmen.

## DOUBLE DRAGON 3

NES

SPIELTYP:



HERSTELLER: Acclaim

TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: —

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

70%  
GRAFIK

60%  
MUSIK

56%  
SOUNDEFFEKT

**70% SPIELSPASS**

TURBOLADER UND AUSPUFFGASE

# TURBO RACING

Euer Wagen verfügt sowohl über eine Gangschaltung, als auch über einen Turbolader, der das Hinterteil des Wagens mit einer beeindruckenden Flamme ziert. Sobald der Sprit zur Neige geht, ist's auch mit dem Turbo vorbei. Wer hingegen beim Auf-

**D**er volle Titel dieses Rennspiels für Nintendos Entertainment System dürfte deutschen Konsolenbesitzern wenig sagen: Hersteller Data East hatte Al Unser Jr., einen in den Staaten populären Asphalthelden als Namenspatriot und zusätzlichen Kaufanreiz gewinnen können. Hierzulande ist "Al Unser Jr. Turbo Racing" allein auf seine technischen und spielerischen Qualitäten gestellt. Der prominente Rennfahrer im Hintergrund vermag wohl keinen Bildschirmschäger zu beeindrucken.

Turbo Racing ist ein Rennspiel im Stile des Klassikers "Pole Position": Statt direkt hinter der eigenen Windschutzscheibe sitzt Ihr quasi hinter Eurem Bolide und blickt über die gesamte Renndistanz ins eigene Auspuffrohr. Die Rennstrecke ist in 3 D gehalten, während der Hintergrund zwar am Horizont vorbeiscrollt, jedoch niemals näher kommt.



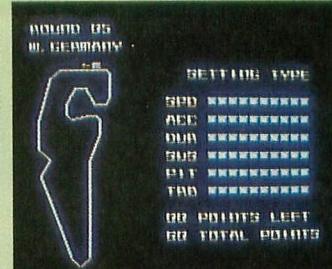
Die Startaufstellung scrollt vor dem Start an Euch vorbei

WORLD GRAND-PRIX SERIES	ROUND 2 SPAIN	QUALIFYING
1. L. RYAN USA	0' 54"3	
2. K. EVIL AST	0' 54"4	
3. N. LAMER ITY	0' 54"8	
4. F. KEN AST	0' 54"9	
5. L. BROWN FRA	0' 55"5	
6. F. MARCH ITY	0' 55"9	
7. Z. HAMES SPA	0' 56"0	
8. B. LOWERS ITA	0' 56"7	
9. J. SEUN FRA	0' 56"9	
16. UNSER JR USA	0' 57"0	

In Spanien hat Al Unser leider nicht sehr gut abgeschnitten

blinken der "Refuel!"-Warnung flink die Boxen ansteuert, kann sich dort gleich eventuelle Crash- und Motorschäden ausbügeln lassen.

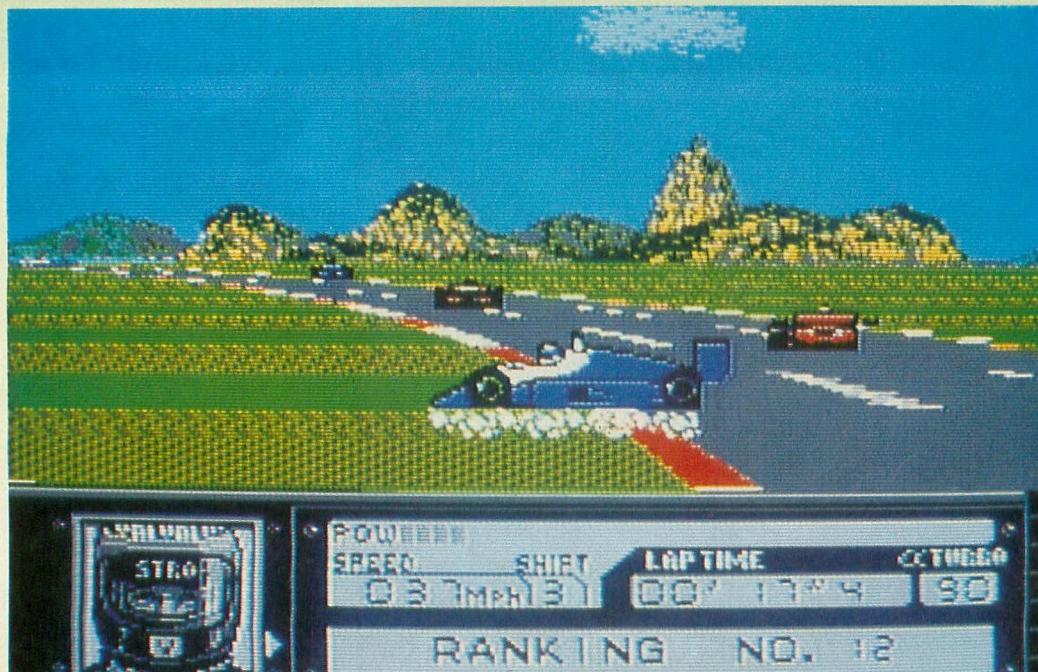
Für die "Simulation" des eigenen Wagens haben sich die Entwickler mehr Mühe gegeben, als auf dem ersten Blick ersichtlich: Je nach Rennstrecke darf sich der Spieler die Eigenschaften seines Wagens selbst zusammenstellen. Dazu wird eine bestimmte Anzahl Punkte auf die Kategorien Geschwindigkeit, Beschleunigung, Ausdauer, Kurvenverhalten und Zuverlässigkeit des Turboladers verteilen. Außerdem gibt's eine Boxermannschaft, die je nach Einstellung frustrierend langsam oder rekordverdächtig schnell ans Werk geht. Wer Al



Ein Statusbildschirm gibt Euch wichtige Hinweise



Al Unser gibt Euch wertvolle Tips für die Fahrt



Gelegentliche Dreher sollten Euch nicht aus dem Konzept bringen

Unser Wagen wählt, erhält einen auf die jeweilige Rennstrecke perfekt angepaßten Bolide.

Eine authentische Rennsaison auf Strecken in 16 Ländern und auf fünf Kontinenten muß von Euch durchfahren werden. Wie in der Formel 1 üblich, erhält der Sieger eines Rennens neun, der Zweitplazierte sechs und der Dritte vier Punkte; ab dem siebten Platz geht man leer aus.

Fehlt Euch die Zeit, eine komplette Rennsaison (inklusive Übungs- und Qualifikationsläufe) zu durchfahren, könnt Ihr auch einzelne Strecken gegen die Zeit und gegen die Konkurrenz antesten.

**FAZIT** Als einziges offiziell erhältliches Formel-1-Spiel für das NES hat Turbo Racing grundsätzlich gute Karten. Um so mehr erfreut es, hinter den zahlreichen Einstellungs- und Optionenmenüs, ein technisch geschickt realisiertes Rasierspektakel zu entdecken. Die Grafik ist flott, Kurvenverhalten und sanfte Auf- und Abfahrten kommen erfreulich gut — über gelegentliches Flackern kann man gnädig hinwegsehen. Die 16 authentischen Rennstrecken und die unterschiedliche Motoreinstellung sind erfreuliche Bonbons, die die Freude an Turbo Racing noch ein paar Wochen länger anhalten lassen. Unterm Strich kann ich allen Formel-1-Fans nur zum Kauf dieses exzellenten Programms raten.

WINNIE FORSTER

## TURBO RACING

NES

SPIELETYP:



HERSTELLER: Data East

TESTVERSION VON: Yeno

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: WM-Liste, 3 Spielvarianten, Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

75%  
GRAFIK

51%  
MUSIK

50%  
SOUNDEFFEKT

76% SPIELSPASS

# TEST

## TORSCHUSSPANIK HYPER SOCCER



Im Strafraum wird nicht lange gefackelt



Kum haben wir das zweite Fußballmodul fürs NES in Grund und Boden gespielt, fordern frische Computerretter unsere Kickerkünste. Diesmal läuft Konami auf, die mit "Double Dribble", "Blades of Steel" und der "Track & Field"-Reihe schon Sportspielerfahrung gesammelt haben. Bevor das Match startet, darf Ihr die Mannschaftsaufstellung regeln und mit Bonuspunkten einige Fähigkeiten der Spieler. Ist der Anpfiff im Stadion verhallt, wird losgedribbelt. Das Spielfeld scrollt horizontal, wird von der Seite gezeigt und hält als Tummelplatz für 2 x 11 Ballkünstler her. Wenn Ihr das Leder am Fuß habt, könnt Ihr es schußstark nach vorne ballern oder dezent zum Mitspieler passen. Sollte der Gegner die Oberhand gewinnen, darf Ihr ihm den Ball wieder abluchsen — gut gegrätscht ist halb gewonnen. An Spielmodus bietet "Hyper Soccer" ein Elfmeterduell, einen Turniermodus und die üblichen Freundschaftsmatches (mit 24 Teams). Natürlich könnt Ihr gegen Computer oder Freund antreten.

**einfachsten Regeln wurden von den Programmierern mißachtet:** So ist beispielsweise der Spieler, den Ihr steuert, nicht besonders gekennzeichnet. Nicht mal die Spieldauer darf Ihr einstellen. Hyper Soccer ist gerade noch ein überdurchschnittliches Sportspiel, doch halbwegs anspruchsvolle Fußballer werden damit nicht glücklich.

MARTIN GAKSCH

### HYPERSOCER

#### NES

SPIELETYP:

HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Paßwort, 24 Computerteams

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 100 Mark

57%  
**GRAFIK**

46%  
**MUSIK**

36%  
**SOUNDEFFEKT**

**58% SPIELSPASS**

# POWER-GAMES

Der neue Videospielversand im Kreis Aachen

! Auch wir bieten **TOP-ANGEBOTE** für alle Systeme, z.B.:

**Mega-Drive** Spiele ab 49,00 DM

**Game-Gear** Spiele ab 49,00 DM

Weitere Systeme auf Anfrage!!!

Rufen Sie uns an und informieren Sie sich unverbindlich.

POWER GAMES  
Aachener Straße 96  
W-5102 Würselen

Weitere Angebote auf Anfrage

**Tel. 02405/93940**

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. System angeben.

## SCHWEIZ King Games SCHWEIZ

### SEGA Mega-Drive

Grundgeräte ab	269,-	Super NES Grundgerät	550,-
CD-RÖM	695,-	Caveman Ninja	a. A.
Golden Axe II	89,-	Castlevania IV	a. A.
Mario Lemieux Hockey	99,-	Final Fantasy II	129,-
Rolling Thunder II	109,-	Rocketeer	a. A.
F-22	a.A.	Zelda III	a. A.
u.v.m.		u.v.m.	

### SEGA Game-Gear

Grundgerät inkl. Spiel	269,-	Gameboy	159,-
Sonic	a.A.	Grundgerät inkl. Spiel	59,-
Donald Duck	a.A.	Blades of Steel	59,-
u.v.m.		Robocop 2	59,-

Bei uns ist der Kunde König. Gratisliste unter Tel. 057/273130  
Öffnungszeiten Mo-Fr. 18.30-21.30. Nur Versand  
Inhaber: S. Schönberg und T. Siegrist

# PLAYHOUSE

### SEGA

CD-Rom	899,-	Super Famicom	479,-
Megadrive dt. mit Sonic	379,-	Adapter für am. Module	75,-
Megadrive jap.	289,-	Lemmings	149,-
Double Dragon 2	129,-	John Madden Football	129,-
Joe Montana 2	109,-	Super Fire Pro-Wrestling	149,-
Caliber 50	109,-	Zelda 3	129,-
Quack Shot	109,-	Raiden	149,-
California Games	109,-	Final Fantasy 2 am.	135,-
Golden Axe 2	109,-	Dungeon Master	129,-
F-22 Interceptor	109,-	Super Formation Soccer	159,-
Sega GameGear dt.	289,-	Gameboy	
Sonic	69,-	The Simpsons	65,-
Space Harrier	69,-	Turrican	65,-
Quack Shot	69,-	Marble Madness	65,-
Ninja Gaiden	65,-	Double Dragon 2	65,-
Aleste	69,-	Ninja Shadows	65,-
Indiana Jones	69,-	Terminator	65,-

### Nintendo

Super Famicom	479,-
Adapter für am. Module	75,-
Lemmings	149,-
John Madden Football	129,-
Super Fire Pro-Wrestling	149,-
Zelda 3	129,-
Raiden	149,-
Final Fantasy 2 am.	135,-
Dungeon Master	129,-
Super Formation Soccer	159,-
Gameboy	
The Simpsons	65,-
Turrican	65,-
Marble Madness	65,-
Double Dragon 2	65,-
Ninja Shadows	65,-
Terminator	65,-

**!Neu! Wir verleihen Soft- und Hardware für sämtliche Systeme !!!**

### MS-DOS

Ultima 7	88,-	Mad TV	69,-
Monkey Island 2	75,-	Agony	69,-
Indy 4	88,-	Ultima 6	85,-
Eye of the Beholder 2	88,-	Apidya	69,-
Falcon V.3.0	119,-		
Civilisation	88,-		

### AMIGA

Atari Lynx 2	199,-
Xybots	75,-
Crystal Mines 2	75,-
Toki	75,-
Cyberball	75,-

**Tel.0421-3760597**

Spiele per Versand zzgl. 10,-DM erhältlich. Druckfehler und Irrtum vorbehalten. Playhouse - Münchener Str. 55 - 2800 Bremen 1. Preise gelten nur für den Versand. Laden Münchener Str. 55 Mo-Fr. 14-18.30 Uhr · Inh. M. Kettler und Partner. \*Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

# VIDEO GAMES

HOLT EUCH  
DAS NÄCHSTE  
HEFT!

In VIDEO GAMES findet Ihr die besten Videospiele der Welt!!!

## Jetzt Erster sein!

Sichert Euch jetzt die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES.

Ihr bekommt die neueste VIDEO GAMES im Februar druckfrisch – noch bevor sie am Kiosk ausliegt.

Bestellt Euer brandaktuelles Heft einfach mit der Karte rechts, oder mit dem Coupon links unten.

### Die drei wichtigsten Vorteile:

- Der **garantierte Heft Vorteil!**

Ihr sichert Euch die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES.

- Der **spitzen Zeit Vorteil!**

Ihr habt VIDEO GAMES, das Special von Power Play, noch bevor es am Kiosk ausliegt.

- Der **bequeme Liefer Vorteil!**

Ihr könnt Euch zu Hause bequem machen. VIDEO GAMES kommt ganz von allein!



Karte oder Coupon ausfüllen, abtrennen und einsenden an: VIDEO GAMES, Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5

**Aja, ich will die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES!**

Ich bestelle die nächste Ausgabe von VIDEO GAMES für DM 7,- zzgl. Versandkosten (nur DM 1,-). Senden Sie mir das Heft umgehend nach Erscheinen zu. Bei der Gelegenheit möchte ich gleich meine Sammlung vervollständigen, schicken Sie mir noch  Heft Nr. 1,  Heft Nr. 2,  Heft Nr. 3,  Heft Nr. 4 (Gewünschtes bitte ankreuzen), ebenfalls zum Preis von je DM 7,- zzgl. Versandkosten. Ich bezahle nach Erhalt der Sendung. Hier meine Adresse:

Name, Vorname  
Straße, Nr.  
PLZ, Ort  
Datum, Unterschrift



Ergänzt gleich Eure Sammlung. Kreuzt einfach auf dem Coupon links oder auf der Karte rechts oben an, welches Heft Ihr noch wollt.

# SCHUMMEL-TRICKS & SPIELE-LÖSUNGEN



Auch in diesem Monat gelang es uns (dank Euch) wieder Tips in Massen zusammenzustellen: Wir präsentieren sowohl den zweiten Teil des Mega-Drive-Märchens "Phantasie Star 3" als auch den legendären letzten Level (die Fallenstadt "Neo City") des "GG Shinobis", der in der letzten VIDEO GAMES leider keinen Platz mehr fand. Für Besitzer des Master Systems wagten wir uns in die "Speedball II"-Arena.

Ansonsten erwartet Euch die übliche (wir hoffen gelungene) Mischung aus kleinen Cheats mit großer Wirkung und zahlreichen Gags ohne tieferen Hintersinn. Viel Spaß beim Schmökern und denkt dran: Falls Ihr selbst noch einige Hilfestellungen zu aktuellen Spielen auf Lager habt und zu einer finanziellen Entlohnung nicht nein sagt, solltet Ihr Euer Material an folgende Adresse schicken. Markt & Technik Verlag AG Redaktion Video Games

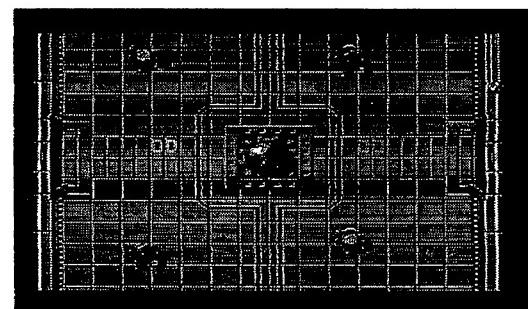
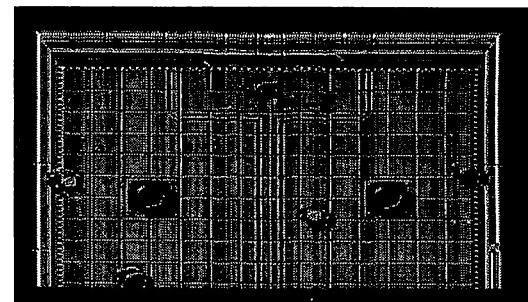
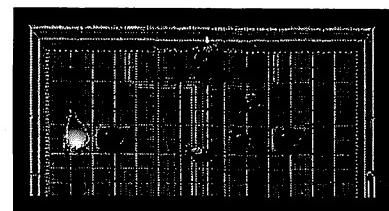
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München  
Ciao, Euer

*W. Fauske*

## SPEEDBALL II (Master System)

◆ Eine dicke Ladung Tips haben wir für alle Freunde der Brutal-Sportart "Speedball" zusammengestellt. Obwohl sie sich ausschließlich auf die Master System-Version beziehen, könnte sich der eine oder andere Tip auch für Freunde des Mega Drive-"Speedball II" nützlich erweisen. (Aus)probieren geht bekanntlich über studieren.

Angeblich sind zu Beginn alle Teams ungefähr gleich stark; warum wohl trotzdem neun von zehn Insidern "Lacerta" wählen...?



In der Mitte sieht Ihr einen Speedball-Spieler beim indirekten Schuß aufs Tor (1). Darüber läuft der Spieler direkt auf den Torwart zu (2).

Auf dem Spielfeld angekommen, solltet Ihr mit folgendem Trick ums Anspiel kämpfen: Drückt das Joypad in Richtung des Ballauswurfs und bearbeitet den Feuerknopf so flink wie möglich. Folge: Sobald der Spielball erscheint, schlittert Ihr auch schon mit voller Geschwindigkeit auf ihn zu. Danach geht's ans Tore schießen:

1. Gegen die Mauer  
Seid Ihr nach dem "Anstoß" in Ballbesitz (siehe oben) ist für geübte Spieler das erste sichere Tor auch schon fällig. Rennt schräg übers Spielfeld (in Richtung des gegnerischen Tors), bis Ihr gegen die Mauer prallt. Lauft immer wieder dagegen und verschleudert schließlich den Ball auf Brusthöhe. Habt Ihr den rechten Punkt (normalerweise auf gleicher Höhe wie die Kuppeln) erst einmal 'raus, wird der abprallende Ball geradewegs aufs Tor zuflitzen. Selbst der professionellste Spieler hat's schwer, das Geschoß noch zu stoppen.
2. Der Torwart-Killer  
Stellt Euch in sicherer Distanz (seit Ihr körperlich gut in Schuß geht's selbst von der Mittelinie) direkt vors Tor, haltet den Feuerknopf gedrückt (um den Ball hoch in die Luft zu schleudern) und sprintet nach vorne, dem gegnerischen Tor entgegen. Den Torwart überrennt Ihr; er wird wahrscheinlich gerade auf halben Weg in der Luft hängen um den Ball zu fangen. Eine paar kräftige Schläge bringen ihn zurück auf die Erde. Ihr übernehmt den Ball und steht nun vor einem leeren Tor.
3. Macht den Torwart rasend!  
Spielt Ihr mit einem menschlichen Gegner, könnt Ihr aufgrund der besseren Nerven punkten. Die Animationsphasen des Angreifers sind weniger aufwendig und deshalb schneller als die des geplagten Torwarts; während Ihr (im Ballbesitz) Euch vor dem Tor wie wild von links nach rechts bewegt, versucht der arme Goalie zu folgen. Über kurz (meistens) oder lange (sehr selten) verliert auch der coolste Torhüter die Nerven und hechtet in eine Richtung. Genau dann könnt Ihr werfen...
4. Teamwork zahlt sich aus

# TIPS & TRICKS

**4. Raum:** Hier wartet der Endgegner des Harbour-Levels auf Euch.

**5. Raum:** benützt den gelben Ninja und unsere Karte, springt an den Wasserstrahlen in die Höhe.

**6. Raum:** Auch hier ist die Karte nützlich. Mit dem Salto des grünen Ninjas springt Ihr auf den mittleren Block; sofort weiter hüpfen, da die Kiste nach unten wegplumpt. Öffnet die Kiste (Magie), schaltet auf den blauen Ninja um und läßt Euch an der rechten Wand hinabfallen. Taucht die Öffnung (1) auf, setzt Ihr die Magie ein und wirbelt zur Tür.

**7. Raum:** Der Woodland-Endgegner fordert Euch hier zum Duell. Danach wird man in den zweiten Raum zurückversetzt. Den dritten Raum verläßt Ihr diesmal jedoch durch die rechte Tür (2). Vergeßt dort die Extras nicht!

**8. Raum:** Macht den ersten Gegner mit dem Pink-Shinobi platt: Nach vorne in die Höhe springen, Bombe werfen und wieder zurück. Danach geht's mit dem grünen Helden und per Salto weiter. Den zweiten Gegner (achtet darauf, daß er sich wirklich auf dem Bildschirm befindet) macht Ihr mit dem gelben Shinobi fertig: Vollständig aufladen, etwas in die Höhe springen und feuern. Schaltet auf Grün zurück und springt weiter bis Ihr den 3. Gegner mit Rosa fertiggemacht habt. Beim vierten Gegner schaltet Ihr von Grün auf Gelb. Danach noch zweimal mit Grün weiterspringen, die Kiste aufschlagen, Herzchen einsacken und durch die obere Tür hinaus.

**9. Raum:** Siehe Karte. Betretet diesen Raum als blauer Ninja, sammelt das Extra bei der oberen Tür ein, halte Euch ansonsten jedoch an die untere. Auf Rosa/Pink umschalten und 'raus.

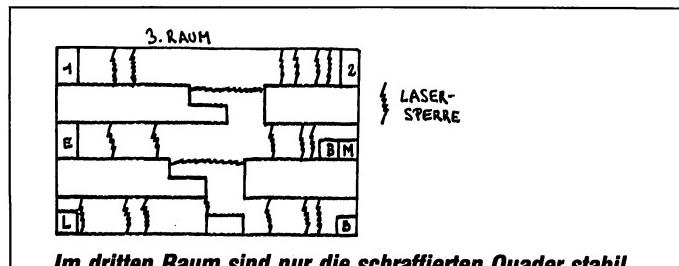
**10. Raum:** Siehe Karte. Geht mit dem rosenen Shinobi an der Decke entlang, nehmt das Extra und weicht den Düsenstrahlen aus.

**11. Raum:** Öffnet die Kiste (Magie) und geht bis zur Mauer rechts. Dort setzt Ihr die rote Extrawaffe (Erdbeben) ein, sammelt die Magie links unten, springt wieder nach oben und schaltet auf den grünen Ninja um. Schlägt einen Salto und wechselt in der Luft auf Blau, um den Wirbelwind einzusetzen. Fliegt zur Mauer über der Tür rechts oben, schlägt dort die Kiste (Magie) auf, setzt ein zweites Mal das Erdbeben ein und flieht sofort zu Tür. Achtet jedoch auf die Stacheln!

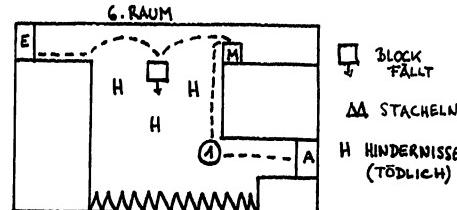
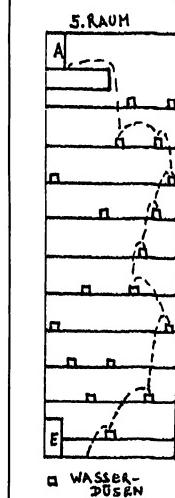
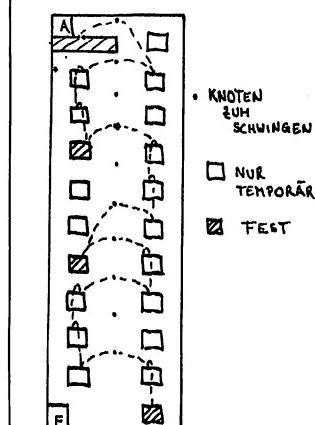
**12. Raum:** Diesen Raum verläßt Ihr durch die Tür links. Setzt öfters das Erdbeben ein und sammelt alle Magie-Extras. Eine Bombe findet sich jedoch bei Eurem ersten Besuch in der linken Kiste.

**13. Raum:** Nachdem Ihr den Valley-Endgegner geplättet habt, befindet Ihr Euch wieder in Raum Neun. Im 12. Raum geht Ihr diesmal nach rechts unten.

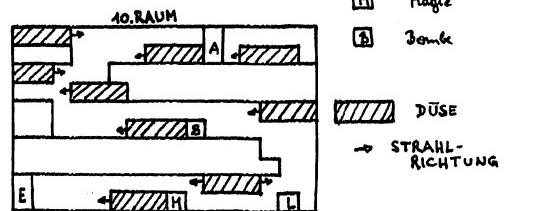
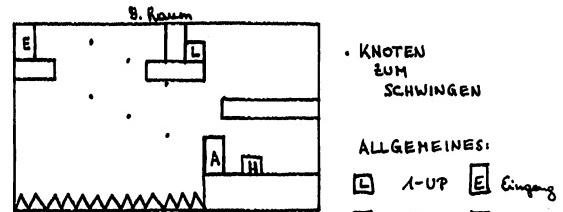
**14. Raum:** Achtet auf die ansteigende Säure; springt mit dem rosa Shinobi



Im dritten Raum sind nur die schraffierte Quader stabil



Die "H"-Symbole in der Karte zum sechsten Raum warnen vor einem tödlichen Hindernis



Die kleinen Pünktchen kennzeichnen die Knoten, die Ihr zum Durchschwingen des neunten Raumes benötigt

Der zehnte Raum: Die Pfeile zeigen Euch die Richtung des Düsenstrahls

Seid Ihr zu zweit oder dritt vor dem gegnerischen Tor, solltet Ihr im letzten Moment passen und erst dann den Torwurf wagen.

## 5. Schlägt ihn!

Egal ob der Ball gerade aus großer Höhe aufs feindliche Tor herunterstaut oder ob ein Tiefschuß unterwegs ist: Es bietet sich immer an, den lauernden Torwart aus dem Kasten zu stoßen.

Sobald Ihr sicher in Führung liegt, geht's darum, die Spielzeit ohne Verluste herumzubringen. Macht's wie die echten Sportler: Rennt mit dem Ball im Kreis herum und vermeidet jeglichen Feindkontakt.

Wie Ihr Eure Siegesprämen wieder unter Volk bringt, weiß Ihr wahrscheinlich selbst am besten. Trotzdem noch zwei abschließende Tips: "Stamina" ist die beste Geldanlage. Sobald Ihr das Maximum (59) erreicht habt, könnt Ihr das Stamina der Gegner "herunterkaufen".

Bestechung lohnt sich wiederum nur, wenn Ihr zusätzliche Zeit benötigt um Punkteverluste wiedergutzumachen.

## GG SHINOBI (Game Gear)

◆ Nützliche Tips zum finalen Shinobi-Level "Neo City" und seinen 18 Räumen präsentieren Michael Ingolic und Wolfgang Lausegger.

**1. Raum:** Springt mit dem grünen Ninja auf die Kiste ganz links und hüpfst per Salto (Doppeldruck auf die zweite Feuertaste) so lange auf die jeweils nächste Kiste, bis Ihr den Vorsprung erreicht. In der Kiste findet Ihr ein Herz; danach auf die Kiste ganz rechts und per Salto die Tür rechts oben erreichen.

**2. Raum:** mit dem blauen Ninja solltet Ihr nach der Karte vorgehen: schießt mit dem Enterhaken auf die rosa Knoten zwischen den Plattformen und arbeitet Euch nach oben vor.

**3. Raum:** Auch hierfür haben wir die richtige Karte parat: Benützt den grünen Ninja, den Ihr mit dem richtigen Timing sogar an einer Doppellasersperre ohne Energieverlust vorbeimogeln könnt. Holt Euch die Extras, die nach jedem Neueintritt in den Raum wieder auftauchen. Die Tür oben links (1) führt Euch 'raus.

bi bis zur ersten Kiste und öffnet diese. Habt Ihr das Magie-Extra im Gepäck, müßt Ihr die rosa Sonderwaffe einsetzen: Die Säure sinkt wieder auf Anfangsniveau und Ihr springt zur zweiten Kiste. Schnappt Euch das Extra, springt nach rechts und setzt noch in der Luft die Magie ein. Beilebt Euch zur Tür zu gelangen. Falls es hektisch werden sollte, könnt Ihr auch ein zweites Mal Magie einsetzen.

**15. Raum:** Hier ist's duster; zum Glück erkennt Ihr Kisten am gelben Punkt. Schnappt Euch die Magie, aktiviert den gelben Ninja und setzt die Magie ein. Springt vor der zweiten Kiste in die Höhe und über die Kiste. Kiste öffnen und — falls das Schutzzschild verschwindet — noch einmal Magie einsetzen. Jetzt holt Ihr das Herz aus der dritten Kiste und verläßt den Raum durch die Tür.

**16. Raum:** Mit dem grünen Ninja und seinen Saltos springt Ihr von Block zu Block. Aber Achtung: Die einzelnen Blöcke fallen schnell nach unten

**17. Raum:** Mit dem blauen Shinobi schlägt Ihr die Kiste auf, setzt die gefundene Magie gleich ein und wirbelt zur dritten Kiste (Herz). Die zweite Kiste nehmst Ihr beim Vorbeifliegen mit.

Symbol (im Block)	Bedeutung
L	1-Up
H	Herz
M	Magie
B	Bombe
E	Eingang
A	Ausgang
.	Knoten

### Legende zu den GG-Shinobi-Karten

Bleibt stehen wo Ihr seid, springt dann nach oben und schlägt dort die Kiste (Magie) auf. Dann schnell mit dem Wirbelwind zum Ausgang. Die Robot-Drones explodieren übrigens mit dem Boden, auf dem sie stehen.

**18. Raum:** Als roter Shinobi macht Ihr als erstes den "kleinen" Ninja kalt: Wartet (gebückt) auf der linken Seite, bis er geschossen hat und heranspringt. Schlägt dann zweimal zu und geht wieder in die Hockstellung — habt Ihr den Vorgang viermal wiederholt, fängt Euer Gegner an, Salti zu schlagen und jedes zweite Mal Bomben zu werfen. Weicht letzteren aus und schlägt zu, wenn der Feind auf dem Boden landet. Notfalls könnt Ihr

auch Magie einsetzen. Sobald Ihr gesiegt habt, taucht auch schon der finale Endgegner auf: Seinem gelben Energiebumerang weicht Ihr aus, indem Ihr Euch erst duckt, dann springt; den Energiekugeln, die aus seinem Rücken kommen und Schockwellen entsenden, könnt Ihr ebenfalls durch einen Sprung entgehen. Treffen kann Ihr ihn nur mit dem roten Shinobi und nur im Gesicht. Nach dem achten Volltreffer gibt's die erhoffte Endsequenz.

Ein Wort noch zum Kampf mit anderen Dungeon-Wesen: Egal, ob Goblin oder Troll, der Kampfstil ist bei jedem Feind menschlicher Gestalt der gleiche. Nach dem Vorhandschlag kommt mit Sicherheit eine Rückhand, danach wieder die Vorhand — weicht abwechselnd aus (ohne zu schlagen), bis der Feind erschöpft ist und nur noch langsam und schwächlich austeilt. Dann flink vier bis fünf Hiebe anbringen und wieder in Abwehrstellung gehen. So gut wie jeden Kampf könnt Ihr gewinnen ohne auch nur einen Treffer einzustecken.

Und jetzt ab in den Dungeon...

### 2. Level

Den ersten Raum durch die nördliche Tür verlassen, den Charming-Spell anwenden, den Händler zweimal besuchen und Öl kaufen. Dann den Stein einsammeln und hinter der nördlichen Tür die Wachen besiegen, dann den Raum durch die Tür (ohne Angriff der Wachen) verlassen.

Warten, bis sich eine Whisp im gleichen Raum aufhält, und den Char-

## THE IMMORTAL (Mega Drive)

◆ Als "The Immortal" müßt Ihr zwar nicht gerade das längste, mit Sicherheit aber eines der kniffligsten Dungeon-Abenteuer lösen. Der erste Level wird von der Anleitung noch ausführlich beschrieben, ab dann wollen wir Euch aushelfen. Am Ende der Hilfestellung findet Ihr zudem alle Paßwörter; "echte" Helden werden diese jedoch mit einem Schulterzucken übergehen.

**SEGA  
MEGA DRIVE**

Hellfire (jp)	49,-
Atomic RoboKid (jp)	49,-
Dangerous Seed (jp)	49,-
Crackdown (jp)	49,-
Dick Tracy (jp)	49,-
Ka-Ge-Ki (jp)	49,-
Shadow Dancer (jp)	59,-
Maylo Hunter Yoko (jp)	59,-
Out Run (jp)	59,-
Jewel Master (jp)	59,-
Zero Wing (jp)	69,-
Marvel Land (jp)	69,-
Mega Trax (jp)	69,-
Gynoug (jp)	69,-
Rambo II (jp)	69,-
Fantasia (jp)	69,-
Mercs (jp)	79,-
Sonic the Hedgehog (jp)	79,-
Quack Shot (jp)	89,-
Joypad Pro-2	39,-
Caddy Pack	29,-
Cartridge Softpack	29,-
Game Adapter	29,-
(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)	

**ATARI  
LYNX**



**SEGA  
GAME GEAR**

Super Monaco GP (jp)	
GG Shinobi (jp)	
Griffin (jp)	
Out Run (jp)	59,-
Ninja Gaiden (jp)	59,-
Ax Battler (jp)	69,-
Devilish (US)	69,-
Donald Duck (jp)	69,-
Sonic the Hedgehog (jp)	69,-
GG Aleste II (jp)	69,-
Gear to Gear Cable	19,-
Netzteil	29,-
Wide Gear	49,-

**dynatex**



Pacland	79,-
A.P.B.	79,-
Turbo Sub	79,-
Scrapyard Dog	79,-
Chequered Flag	79,-
Blue Lightning	69,-
Electrocop	69,-
Chips Challenge	69,-
Gates of Zendocan	79,-
Slimeworld	79,-
Gauntlet	89,-
Klax	39,-
Roadblasters	29,-
Xenophobe	29,-
Ms. Pacman	29,-
Zarlor Mercenary	79,-
Paperboy	79,-
Robo Squash	79,-
Rygar	79,-
Shanghai	79,-
Rampage	79,-
Chess Challenge	79,-
Warbirds	49,-
Block Out	59,-
Ninja Gaiden	59,-

NAM 1975	79,-
Joy Joy Kid	79,-
League Bowling	79,-
Magician Lord	79,-
Top Players Golf	79,-
Baseball Stars	79,-
King of the Monsters	79,-
Öffnungszeiten: Montags - Freitags: 9.30 - 18.30	

Bestellung 24 Stunden möglich auf Anrufbeantworter	199,-
Kein Ladenverkauf	249,-
Ladenlokal: Brückstraße 42 - 44 4600 Dortmund 1	279,-
Öffnungszeiten: Montags - Freitags: 9.30 - 18.30	279,-

**Nintendo**

**GAME BOY**

**NINTENDO**

**SUPER FAMICOM**

**LADENLOKAL:**

Brückstraße 42 - 44

4600 Dortmund 1

**ÖFFNUNGSZEITEN:**

Montags - Freitags

9.30 - 18.30

**DONNERSTAGS:**

9.30 - 20.30

**SAMSTAGS:**

9.30 - 14.00

**KEINE VERSANDANNAHME**

**PREISÄNDERUNGEN UND IRRTÜMER**

**VORBEHALTEN.**

**WEITERE ARTIKEL UND PREISE**

**BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN.**

**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.**

**Telefon: (02301) 4134 oder 4153**

**Telefax: (02301) 2634**

Fortified Zone	59,-
Hunt for Red October	69,-
Burgertime Deluxe	49,-
Gremfins II	69,-
Duck Tales	69,-
Mega Man	69,-
Mickey Mouse	69,-
Catrap	49,-
Snoppys Magic Show	49,-
Trax	69,-
Go Go Tank	69,-
Navy Seals	69,-
Robocop	69,-
Robocop II	69,-
Sneaky Snakes	69,-
Pacman	69,-
Gauntlet II	69,-
Terminator II	69,-
Double Dragon	69,-
Bubble Bobble	69,-
Mysterium	59,-
Marus Mission	69,-
Solomons Club	59,-
Super Mario Land	48,-
Dr. Mario	53,-
Castlevania	69,-
WWF Superstars	69,-
Turtles	69,-
Netzteil	24,-
Lightboy	49,-

**VERSANDBEDINGUNGEN:**  
Inland + 9 DM  
Ausland nur Vorkasse + 12 DM

**BEDEUTUNG DER KÜRZEL:**  
(jp) Japanisch  
(US) Amerikanisch

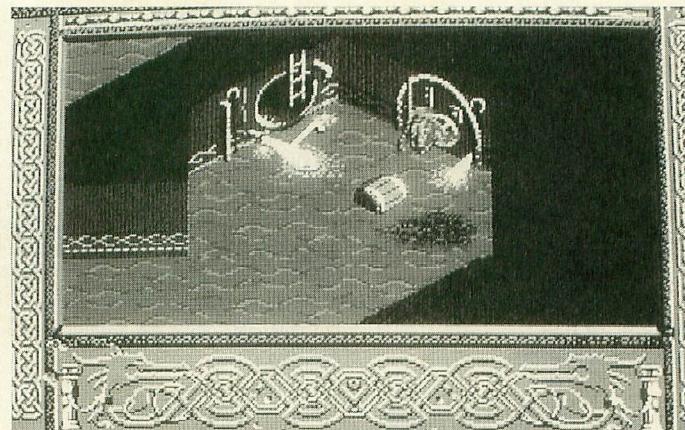
**PREISÄNDERUNGEN UND IRRTÜMER**  
VORBEHALTEN.

**WEITERE ARTIKEL UND PREISE**  
BITTE TELEFONISCH ERFRAGEN.

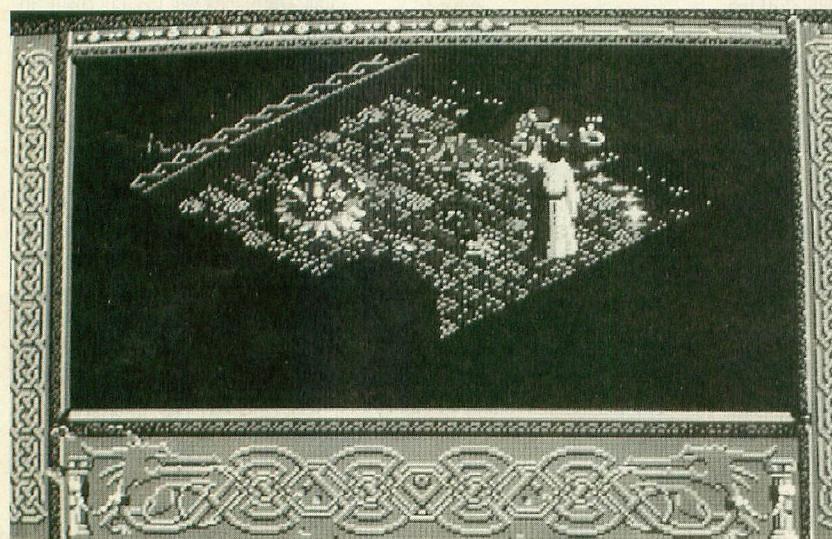
**HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.**

ming-Spell ein zweites Mal anwenden. Dann muß nur noch gewartet werden, bis die Wachen tot sind. Die Pilzsporen auf den weichen Untergrund legen und den Raum verlassen. Danach die Wachen untersuchen und Dust mitnehmen.

Jetzt kann der Raum wieder betreten werden, dem König Wasser geben und der Schlüssel mitgenommen



**Großes Bild:**  
*Im zweiten Level haben die Sporen ihre tödliche Wirkung entfaltet. Wenn Ihr Euch dem sterbenden König nähert, solltet Ihr Trinkwasser bei Euch tragen*



werden. Beim Händler nun das Öl einnehmen und in den Anfangsraum zurückgehen. Das Gem und das Schwert (beim Skelett) mitnehmen, den Stein hinlegen und warten, bis die Säure das Gem aus dem Stein herausgelöst hat. Das Gem nehmen und den Raum durch die südliche Tür verlassen. Dann dem Mann Dust in die Augen blasen und erneut die Energie durch den Schlaf im Heu erneuern. Nun den südlich liegenden Raum mit den drei Steinscheiben betreten und die drei Gems wie folgt auf die drei Platten verteilen:

Das erste Gem auf die linke Platte rechts vom "Dreieck", das zweite Gem links und das Dritte in die Mitte des "Dreiecks" legen. (Die Dreieckspitzen zeigen in Richtung der Wand). Ist dies geschehen, so öffnet sich der Weg zum dritten Level.

#### 3. Level

Südliche Leiter runter, mit einem Firespell aus der Kiste den braungrauen Krieger töten und das Messer nehmen. Dann die Leiter hoch, die andere Leiter runtersteigen und warten, bis ein Kämpfer tot ist. Der Zweite wird mit dem zweiten Firespell getötet. Dann den Ring und die Flasche nehmen (VORSICHT: die Flüssigkeit ist giftig!). Jetzt kann man die Leiter hinuntersteigen und den Ring tragen, die

Kiste öffnen und den ganzen Inhalt mitnehmen (vorsichtig) und nochmals den Ring anklicken, die Leitern hochklettern und die südliche Leiter wieder hinuntersteigen.

Zum König gehen und die Leiter hinaufsteigen. Wichtig: den Weg der Spitzen merken, Gem holen und rechts entlang der Leiter hinabsteigen. Jetzt das Messer werfen und den Raum in östlicher Richtung verlassen. Die Flasche aufnehmen (Muskeltrank) und sofort trinken (möglichst vor dem Kampf). An der nördlichen Tür die Wache besiegen und im Heu Kräfte sammeln. Den Flammenkreis in dem Moment betreten, in dem die Flamme VIOLETT ist. Der Gem muß abgelegt werden und nun erreichen wir den nächsten Level.

#### 4. Level

Hier ist Geschicklichkeit gefragt!

Den fliegenden Teppich nehmen und sofort im nächsten Raum zum Fortbewegen benutzen (VORSICHT Flammen!). In diesem Raum erst an der nächsten Tür vorbeigleiten und den Ring einsammeln. Dann zurück zur ersten Tür und den nördlichen Raum durch die nördliche Tür verlassen (Teppich in den Räumen benutzen, aber an den Türen heißt's: zusammenfalten!). Wichtig ist auch, beim Manövrieren mit dem Teppich

auf den Punkt unterm Teppich zu achten.

Dann endlich wieder ausruhen und Energie sammeln. Daraufhin Leiter runter, kämpfen, Leiter runter und dem Mädchen den Ring zeigen. Die Leiter hinabsteigen und die Ringe in die Löcher (im Uhrzeigersinn) setzen und in der gleichen Richtung so lange um den Kreis herumgehen, bis sich die Luke öffnet.

#### 5. Level

Jetzt das Ei aufnehmen, den Plan anhören, Potion kaufen, dann im "Plan-Raum" Potion anwenden und durch das Mäuseloch entschwinden. ACHTUNG: Die Wachen haben GROSSE Füße!!

Die Kiste muß geöffnet und alles entnommen werden. Die Flasche sofort austrinken und mit den Fireballs die Wächter sowie die roten Drachen töten und die Schlüssel nehmen. Im südlich gelegenen Raum den Sensor einsetzen und nur in die Richtung gehen, wo der tiefe Ton ertönt (um das Loch herum und quer durch den Raum im Zickzack) hinein in den nächsten südlichen Raum, der von Säure besiedelt ist. Der Bait muß nun in der Mitte des Kreises (Dreiecks) ausgelegt werden, so daß sich die Klappe öffnet. Wenn das Ei vergessen oder aus Hunger gegessen werden

mußte, besteht noch die Möglichkeit, die Säure auf die Mitte des Kreises zu locken, so daß die Klappe sich auch auf diese Weise öffnen läßt. Dann hinaus durch die Tür und ab ins Heu.

#### 6. Level

Jetzt schnell durch das Loch kriechen, wenn die Spinne im anderen Loch zu sehen ist. Kurz vor der schwarzen Spinne schnell zurückweichen und nach dem Netzwurf sofort angreifen. Die Leiter hinabsteigen, die Flasche nehmen, über die Kiste gießen (von vorn) und den Levitation-Spell nehmen. Die Treppe hinuntersteigen den Levitation-Spell benutzen und ohne Berührung der weißen Nester durch die Spinnenweben gleiten. Dann zum Ausruhen die Leiter hinauf und danach die andere Leiter hinuntersteigen.

#### 7. Level

Den Mann erlösen, Ring geben (Man achte auf die Psycho-Thriller-Musik!) und die Leiter benutzen. Seinen alten "Freund" besiegen und ausruhen. Mit dem Bierfaß durchs Wasser paddeln, die Krake herauslocken und dann auf schnellste Weise vor ihr flüchten um sie dadurch in den Strudel zu treiben. Außerdem sollte man es nicht versäumen, die Leiter nochmals hinaufzusteigen...

Dieser Level ist recht schwer und man sollte versuchen, die Krake erst im letzten Moment aus der Ruhestellung herauszulocken (mit Schwung).

#### 8. Level

In diesem leider schon letzten Level als erstes die Kiste öffnen und den Inhalt entnehmen. Dann die Leiter hinuntersteigen und sich in der Mitte des Raumes durch das Loch fallenlassen.

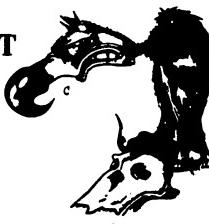
Dann folgt der Drachenkampf: Nacheinander sechs Blink-Spells und einen Fire-protection-Spell jeweils kurz vor dem Feuerhauch anwenden, danach das Amulett zeigen (nicht lesen!!) und dreimal den Statue-Spell anwenden, dann schnell den Sonic-Spell, jetzt nochmal den Joystickknopf für den Protection-Spell drücken (auch vor Sensemann) und zum Schluß den Magnetic-Spell "sprechen".

#### Alle Levelcodes für The Immortal:

2. cddff10006f70
3. f47ef21000e10
4. b5fff31001eb0
5. d630f43000eb0
6. 17bff53010e41
7. 84d0f63010ec1
8. e011f730178c1

# GNADENLOS - DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN GNADENLOSEN TIEFSTPREISEN



**089 - 4891371 & 089 - 488074 & 0161 - 2830778**

Wir freuen uns natürlich, dass unser Lieblingstier und unsere Ideen bei unseren Mitwettbewerbern gut ankommen. Wollen aber darauf hinweisen, dass die Kollegen, die Gnadenlos Geier oder Ideen nachmachen oder verfälschen oder nachgemachte oder verfälschte sich verschaffen und für Werbezwecke benutzen mit Dauertiefstpreisen nicht unter 20 Jahren belohnt werden. Wir danken allen Konkurrenten für die freundliche Unterstützung !!

## MEGA DRIVE

Megadrive RGB	269,90	Wonderboy V (RGB)	69,90	
Megadrive PAL	279,90	Warrior of Rome	129,90	
Megadrive Multi	299,90	Wrestle War	79,90	
CD Rom	699,90	Zerowings	85,90	
CD Spiele ab	79,90	<b>u.v.m.</b>		
Arcade Power	89,90	<b>Ab sofort bieten wir den Umbau auf englischen Chipsatz und 50/60 Hz.</b>		
Joypad (Dauerf.)	29,90	<b>an. Viele Spiele laufen dann mit englischem Text und in der original Geschwin digkeit.</b>		
Alien Storm	69,90	<b>Zum Superpreis von</b>		
Airwolf	69,90	<b>DM 29,00</b>		
Back to Future III	99,90	<b>zuzügl. Versandkosten</b>		
Battlemaster	99,90			
Beast Warrior	99,90			
Bonanza Bros.	49,90			
Centurion	75,90			
Crackdown	39,90			
Devil Crash	95,90			
Double Dragon	a. A.			
EA Icehockey	75,90			
El Viento	79,90			
F 1 Circus	a. A.			
F 1 Grand Prix	a. A.			
F 22 Interceptor	89,90			
Fantasia	69,90			
Fantasy Zone	a. A.			
Fastest One	49,90			
Final Blow	89,90			
Gainground	49,90			
Ghost'n Ghouls	75,90			
Golden Axe	63,90			
Golden Axe II	79,90			
Gynoug	75,90			
Hellfire	47,90			
Immortal	89,90			
Insector X	39,90			
James Pond	69,90			
Jewel Masters	49,90			
Joe Montana II	a. A.			
John Madden II	85,90			
Ka - Ge - Ki	49,90			
King's Bounty	75,90			
Lakers vs. Celtics	79,90			
Megatrax (RGB)	49,90			
Mercs II	89,90			
Midnight Resistance	69,90			
Might & Magic	89,90			
Mystic Hunter	59,90			
Outrun	49,90			
Phantasy Star II	129,90			
Phantasy Star III	129,90			
Quackshot dt.	99,90			
Quackshot jp.	69,90			
Road Rush	79,90			
Shining Darkness	129,90			
Sonic Hedgehog	79,90			
Space Harrier	59,90			
Spiderman	55,90			
Streets of Rage dt.	99,90			
Sword Sodan	45,90			
Thunderforce III	65,90			
Tecmo World Cup	a. A.			
Toe, Jam & Earl	99,90			
Turrican	79,90			
Undeadline	a. A.			
Valis III	59,90			
Volleyball	59,90			
Wonderboy III	39,90			

## GAME GEAR

Gamegear m. Spiel	299,00
& GG Shinobi	299,00
Master Gear	49,90
Widegear	29,90
Akkuset	59,90
Donald Duck	55,90
Aleste	a. A.
Baseball	45,90
G - Loc	49,90
Galaga '91	55,90
Game Collection	49,90
GG Shinobi	49,90
H. Weight Champ	59,90
Mickey Mouse	49,90
Outrun	47,90
Quackshot	55,90
Sonic	55,90
Space Harrier	a. A.
Wonderboy	49,90
u.v.m.	

## Top Player Golf

u.v.m.

## 259,90

Falcon 3,0 119,90

Gunship 2000 79,90

Kaiser 95,90

Laffer Utilities 79,90

Lemmings Datadisk 53,90

Mad TV 79,90

Might & Magic 3 79,90

Monkey Islands 2 69,90

Longbow (Robin) 79,90

Secret Weapon Miss. 35,90

Space Quest 4 dt. 79,90

Speedball 2 79,90

Willy Beamish 79,90

Wing Comm. 2 Op. 1 45,90

u.v.m.

## AMIGA

512kB Speichererw.	m. Uhr, abschaltb.
15,90	63,90
Airbus A 320	95,90
Battle Isle	65,90
Birds of Prey	69,90
Bundesliga Prof.	65,90
Double Dragon III	52,90
King's Quest V	79,90
Lemmings Datadisk	45,90
Lethal X'cess	59,90
Lotus Turbo 2	53,90
Mega Twins	57,90
Populous 2	59,90
Power Monger Data	35,90
Red Baron	69,90
Simpsons	53,90
Terminator 2	53,90

WEITERE TITEL SIND  
AUF ABFRAGE LIEFERBAR !!

Bei den meisten Konsolenspielen handelt es sich um Importe ohne deutsche Anleitung. Amiga und MSDOS weitgehend mit deutscher Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Systeme. Umtausch ausgeschlossen.

Lieferungen erfolgen per Nachnahme zuzügl DM 9,50 Versandkosten. Ausland nur Vorkasse zuzügl. DM 25,- Versandk. HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

NEUE ANSCHRIFT :

Gnadenlos Elektronik  
Vertriebs GmbH  
Orleansstr. 63  
8000 München 80

## SUPER NES

Gerät m. Spiel	489,90
Adapter für USA -	
Spiele	29,90
Baseball	59,90
Dodgeball	99,90
Castlevania	129,90
Fire Wrestling	129,90
Final Fight	109,90
Formation Soccer	125,90
Golf	69,90
Gradius	89,00
Little Ninja	119,90
Populous	49,90
Raiden	125,90
Simcity	59,90
Super Chinese	129,90
Super R - Type	109,90
Super Tennis	119,90
Thunderspirit	129,90
Wagan Land	125,90
u.v.m.	

## SILENT DEBUGGERS

Sokoban	39,90
Space Harrier	19,90
Space Invaders	19,90
Tales of Monsterrp.	12,90
Thunderblade	49,90
Bill Laimbeer	119,00
Tiger Road	29,90
Final Fantasy	129,00
Ghost'n Ghouls	119,00
Paperboy II	119,00
Pilotwings	109,00
u.v.m.	

## Space Invaders

Vigilante	29,90
Winning Shot	29,90
Wonderboy	39,90
World Court Tennis	49,90
Yaksa	14,90

## Tales of Monsterrp.

Soundblaster 2.0	249,90
Bard's Tale Constr.	69,90
Battle Isle	75,90
Eightman	239,90
King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Civilization	75,90

## Soundblaster 2.0

Chessmaster 3000	74,90
Civilization	75,90
u.v.m.	

## Chessmaster 3000

King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Civilization	75,90
u.v.m.	

## King of Monster

Eightman	239,90
Battle Isle	75,90
King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Civilization	75,90

## Eightman

Battle Isle	75,90
King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Civilization	75,90
u.v.m.	

## Battle Isle

King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Civilization	75,90
u.v.m.	

## King of Monster

Super Spy	249,90
Civilization	75,90
u.v.m.	

## Super Spy

Civilization	75,90



<tbl\_r cells="2" ix="3" maxcspan="1" maxrspan="1

## GAGS & KURIOSES

◆ Getarnte Bonuslevel, Scherzen der Programmierer und ungeahnte Verwandlungen — in so manchem Videospiel stecken juxige Überraschungen, deren praktischer Nutzen eher zweitrangig ist. Die verborgenen Gags sind (obwohl oft recht nützlich) vor allem dazu, um den Spieler ein wenig zu amüsieren. In diesem Sinne: Viel Vergnügen beim Ausprobieren!

### SONIC THE HEDGEHOG (Mega Drive)

◆ Sonic-Cheats sind so eine Sache: Auf dem japanischen Import-Mega-Drive klappen sie auf die eine Art, auf einer europäischen Version auf eine andere. Alle, die es nun endlich geschafft haben, Ihr Optionsmenü (zumindest einmal) aufzurufen, werden sich vielleicht über folgenden, zugegeben reichlich kuriosen Cheat von Fred Schnider freuen. Drückt im Titelbild

Oben, C, Unten, C, Rechts, C, Unten und wieder C

Danach hältet Ihr den A-Feuerknopf gedrückt und betätigkt so lange und oft Start, bis der kleine Igel auftaucht.

Mit einem Druck auf die B-Taste verwandelt sich Sonic nun in einen Ring; drückt man danach wiederholt auf A verwandelt sich der Wunderigel in alle möglichen Gegenstände. Mit C kommt Ihr nun außerdem Sonic auf dem Screen platzieren.

### OUT RUN (Mega Drive)

◆ Nur absolute Profis können es bestätigen: In "Out Run" auf dem Mega Drive verstecken sich drei verschiedene Luftschiffe, die den Spieler durch ihr Auftauchen unterhalten. Zum einen schwebt ein Werbezepplin mit der Aufschrift Sega friedlich von rechts nach links über den Bildschirm, zum anderen fegt ein Tiefflieger über die Köpfe des Fahrer-Gespanns hinweg. Schließlich gibt ein Raumschiff (hat sich wohl im Spiel geirrt) ein spontanes Stelldichein. Was müßt Ihr tun, um die Flugobjekte

zu bewundern? Fahrt die erste Abzweigung nach links, haltet Euch dann jedoch wieder rechts. Falls Ihr gänzlich unfall- und kollisionsfrei bleibt (verd... schwierig), tauchen zur Belohnung nacheinander (und im weiteren Verlauf des Spiels) die seltsamen Flieger auf.

### GAIARES (Mega Drive)

◆ Fritz Hien hat sich diesmal mit seinen Tips zu bekannten Mega Drive-Spielen gleich mehrmals plaziert. Bei Gaiares gelang es ihm sogar, die Kollisionsabfrage auszuschalten: Pausiert das Spiel, drückt das Steuerkreuz nach links und gleichzeitig die beiden Feuerknöpfe A und B. Sollte es mit dem Timing geklappt haben, seid Ihr nun für einige Zeit unverwundbar. Wiederholt den Cheat jedoch regelmäßig, da die Wirkung nicht allzu lange anhält; nach einem Level ist sie in jedem Falle verschwunden. Klappt der Trick nicht: Üben, Üben, Üben.

## WIEDER- GEBURT

◆ Wer sich als Ritter oder Pilot, Mario oder Shinobi auf den Bildschirm wagt, ohne auf jeden seiner Schritte und Sprünge genau zu achten, verliert schnell kostbare Energie oder gar ein ganzes Bildschirmleben. Speziell für leichtsinnige Zeitgenossen gibt's diese Tips und Tricks, mit denen Ihr besser klarkommt.

### AUGUSTA GOLF (Super Famicom)

◆ Dank der (offiziellen) Continue-Funktion dieser zweiten Super-Famicom-Golfsimulation ist es ein leichtes, das ganze Turnier zu gewinnen. Ein bißchen Mogelei ist natürlich auch diesmal im Spiel: Drückt jedesmal, wenn ein Schlag im Turniermodus mißlingt, einfach auf "Reset" und spielt mit Continue weiter. Haltet Ihr nämlich "Reset" bereits gedrückt,

noch bevor der Ball den Boden erreicht, könnt Ihr so den letzten Schlag wiederholen. Damit rückt die hübsche Endsequenz für Euch in greifbare Nähe.

### TIGER HELI (Mega Drive)

◆ Ein wenig "Credit-Zauberei", wie Michael Weißenbäck seinen Tiger Heli-Trick umschreibt, ist auch bei der Mega Drive-Version des Ballerklassikers ohne weiteres möglich: Drückt im ersten Introbild (dem mit dem blauen Hintergrund) die Knöpfe A, B und C (möglichst noch bevor die Schrift zu flackern beginnt), kommt Ihr in das Sound- und Optionsmenü. Stellt dort nun den höchsten Schwierigkeitsgrad ein und verläßt das Menü über die Starttaste. Jetzt befindet Ihr Euch in einem weiteren Introbild; betätigkt Ihr nun alle drei Feuertasten, könnt Ihr bis zu 99 Credits (soll heißen: Continue-Möglichkeiten) erreichen. Merkt Euch: Je höher der eingestellte Schwierigkeitsgrad, desto größer die maximale Anzahl der Credits, die Ihr Euch so ermgeln könnt.

ersten Zwischengegner. Zum Glück muß man nicht alles eigenhändig durchspielen, um mitreden zu können. Paßwörter und Levelsprünge befördern Euch sofort in höchste Stufen und bringen die Endsequenz in Windeseile auf den Bildschirm.

### SOLAR JETMAN (NES)

◆ Drei Paßwörter für den tapferen "Solar Jetman" haben wir Euch bereits letztes Jahr verraten. Die restlichen erhielten wir nun von Saska Albrecht — hier sind sie:

Planet	Code
5	KHD ZLG DBG BHB
6	KLD GBB DBM BHB
7	KQD BQQ CBR VHB
8	KDG THN BBX WHB
9	HBG TMP LBG KHB
10	KDG NNN KBM QHB
11	KQG XPM QBR DHB
12	HHG LDG BBX WHB
13	KGH WGG BBG DHB

### THE SIMPSONS (NES)

◆ Falls Ihr bisher keine Ahnung hattet, wozu Bart in der ersten Runde Schlüssel und Pfeife benötigt, heißt's nun aufgepaßt: Begebt Euch zur Tür des "Springfield Retirement Home" und benutzt den Schlüssel. So werdet Ihr in "Moe's Tavern" zurückteleportiert. Jetzt solltet Ihr zu den beiden letzten Fenstern des Altenheims (Retirement Home) zurückkehren und die Pfeife blasen. Opa Simpson öffnet das oberste Fenster und übergießt Euch mit einem Eimer voller Münzen!

### BONK'S REVENGE (PC-Engine)

◆ Im zweiten Teil des Knuddel-Abenteuers "Bonk's Revenge" haben die phantasievollen Entwickler

### GRADIUS III (Super Famicom)

◆ Sowohl zusätzliche Credits, als auch eine Handvoll Extra-leben könnt Ihr mit den beiden folgenden Cheats von Markus Augsten ergattern: Wenn Ihr im Titelbild den X-Knopf 16mal drückt, erhaltet Ihr bis zu neun Credits. Falls Ihr im Titelbild wiederum das Steuerkreuz nach links gedrückt haltet und die A-Feuertaste dreimal betätigkt, besitzt Ihr 30 Leben.

## SCHNELLER VORLAUF

◆ Das nervt: Der beste Freund schwärmt vom letzten Level, doch man selbst kaut seit Wochen am

wieder manch Bonusrunde versteckt. Falls Ihr im "Mode Select"-Bildschirm den zweiten Feuerknopf gedrückt haltet und dann "Run" betätigkt, landet Ihr in einem Menü, das Euch

alle Bonuslevels zur freien Verfügung stellt. Wer dort übt, hat später bei den betreffenden Runden weniger Probleme.

## F-ZERO (Super Famicom)

◆ Für die Rennstrecke "Port Town II" haben "F-Zero"-Profis eine exquisite Abkürzung gefunden: Steuert, nachdem Ihr die Ziellinie passiert habt, mit einem "Super Jet" stark nach links. Kurz bevor Ihr die Sprungschanze erreicht, müßt Ihr den Jet aktivieren, flink nach rechts steuern und auf die gegenüberliegenden Seite der Strecke fliegen!

# OHREN-SCHMAÜS

## THE SIMPSONS (NES)

◆ Wer Bart Simpson eine Rakete auf das "E" im Namen des Kwik-E-Mont abfeuern läßt, gerät in ein geheimes Soundmenü.

*„gemütliche“ Geschäftsräume!!! Der weiteste Weg lohnt sich! Direkt an der A 61, jeweils 50 km von Bonn und Koblenz entfernt!!!! Kommt doch mal rein! Mega-Drive-Umbau auf englischen Chipsatz und von 50 Hz auf 60 Hz An- und Verkauf von Gebrauchtwaren!! Japanische und amerikanische Zeitungen lieferbar!*

Geschäftszeiten:  
Mo.-Fr.: 12.00-22.00 Uhr  
Sa.: 10.00-20.00 Uhr  
Händleranfragen erwünscht!

### SFC

Super NES-USA	599,-
incl. Mario	
Ghouls'n Ghost	139,-
UN-Squadron	139,-
Super Tennis	139,-
Castlevania IV	
Super Earth Defensive Force	
Caveman-Ninja	

### SMD

Mercs	109,-
Devil Crush	119,-
Quack Shot	
CD-ROM	

# M & B

## CASTLEVANIA II (Game Boy)

◆ Über das Paßwortmenü von "Castlevania II" geratet Ihr auch ins Soundmenü. Der benötigte Code besteht aus vier Herzchen.

## GG SHINOBI (Game Gear)

◆ Das Game Gear ist zwar nicht gerade die ideale Jukebox, trotzdem könnt Ihr Euch mit dem klei-

## PSYCHIC WORLD (Game Gear)

◆ Soundmenü und Menü zur Levelanwahl sind bei Psychic World ein und dasselbe. Laut Robert Koops müßt Ihr im Titelbild einfach oben und links beide Feuerknöpfe und Start gleichzeitig drücken, um dorthin zugelangen.

## FAXANADU (NES)

◆ Der graubärtige König des Klassmoduls "Faxanadu" ist ein großzügiger Sponsor für abenteuerlustige NES-Besitzer. Gleich zu Beginn erhaltet Ihr bekanntlich 1500

# GELD SPIELT KEINE ROLLE

## WONDERBOY IN MONSTERLAND (Master System)

◆ Wonderboy wird mit folgendem Trick-Klassiker unter Gold förmlich begraben. Drückt die Pause-Taste 35mal hintereinander und Ihr kassiert 45 Goldstücke. Euch genügt diese Summe nicht? Kein Problem, Ihr könnt diese Aktion so oft wiederholen, wie Ihr wollt.

Goldstücke aus seiner Schatzkammer. Neu dürfte für einige Spieler jedoch sein, daß er jedesmal, wenn Ihr mit leeren Taschen vor ihm erscheint, mit solch einer großzügigen Gabe rechnen könnt. Wichtig ist deshalb für Euch, daß Ihr die Kunst der pfenniggenauen Geldverschwendungen erlernt. Wenn Ihr den Laden verläßt, dürft Ihr wirklich kein einziges Münzchen mehr in der Tasche haben. Dann zahlt der Alte, sooft Ihr wollt.

– Vorbestellungen der News möglich –

### NEO-GEO:

Burning Flight	299,-
Ghost Pilot	299,-
Sengoku	299,-
Crossed Sword	299,-
King of Monsters	299,-
Joypad	139,-
System-Card	69,-

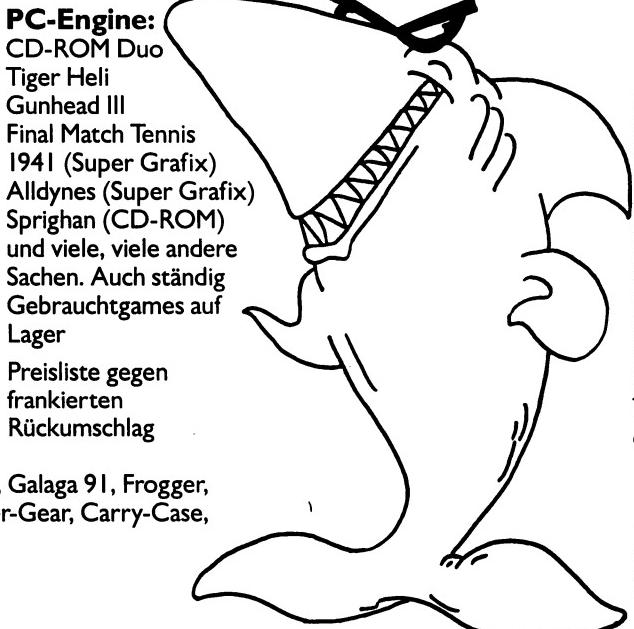
### demnächst:

Top Racer	
F I Race	
Super Soccer	

### demnächst:

Rolling Thunder II	
Golden Axe II	
Double Dragon II	
Kaliber 50	

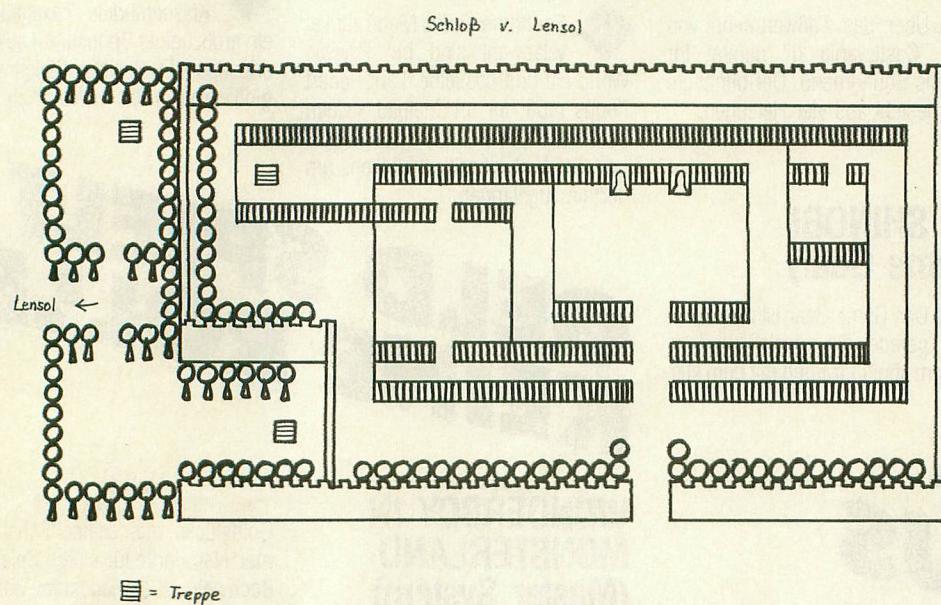
*MAK  
die Mega-Arcade-Konsole!!  
Hiermit könnt Ihr die Original-Fernseher/Monitor spielen!  
Weitere Infos telefonisch!!*



– alle von uns verkauften Geräte sind Importgeräte ohne FTZ-Nummer!!!

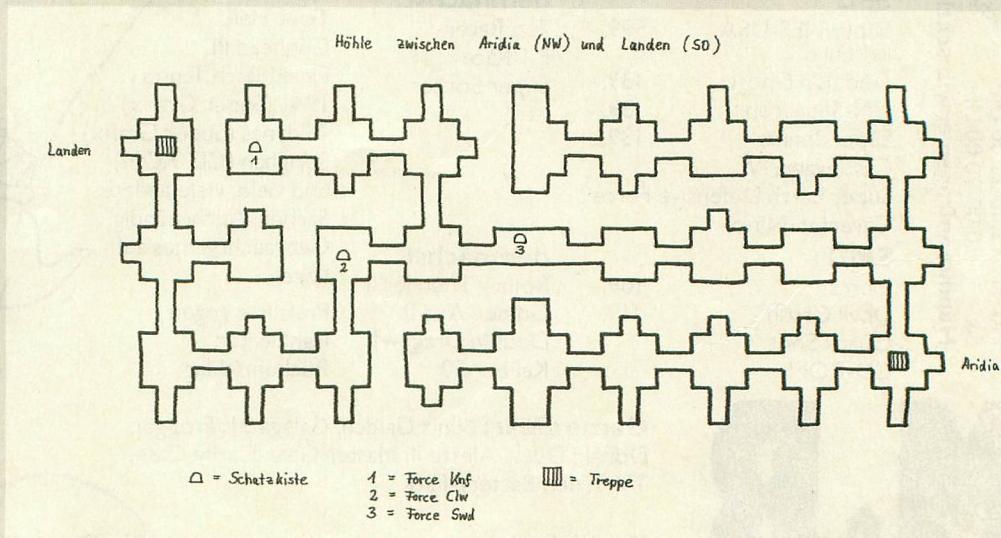
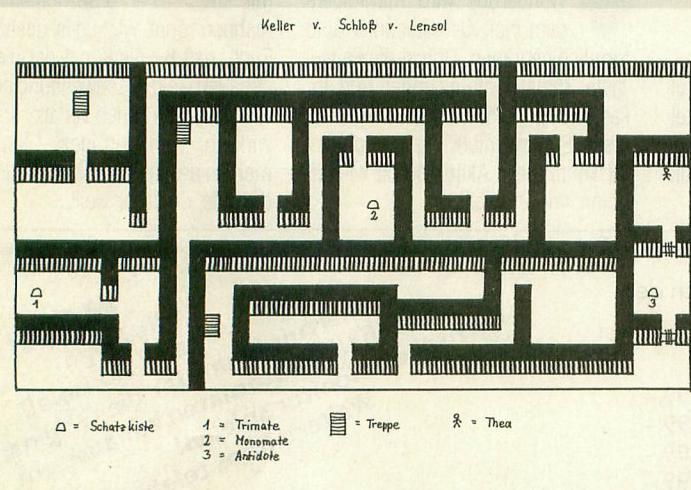
**Game Gear:** Ninja Gaiden, Galaga 91, Frogger, Donald Duck, Aleste II, Master-Gear, Carry-Case, TV-Tuner, Battery-Pack

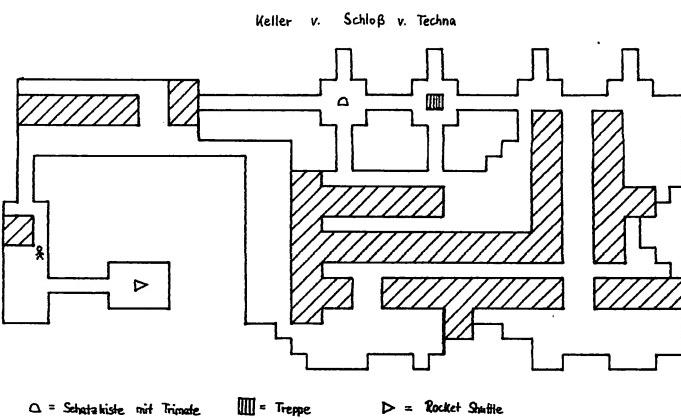
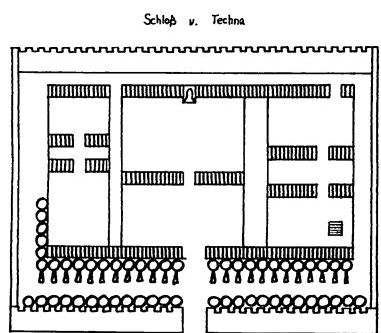
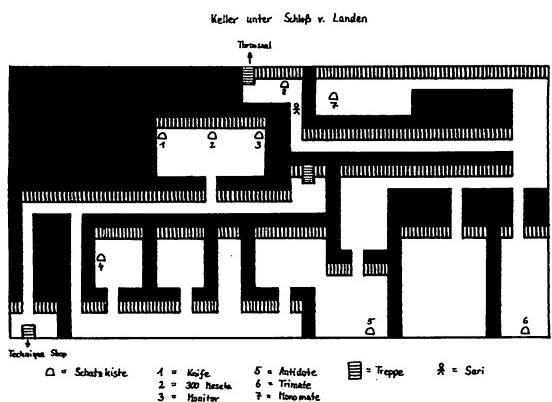
**Michaela Fuchs**  
Hard- und Software-Vertrieb  
Brohltalstraße, Postfach 71 · 5476 Niederzissen  
Tel. 026 36/801 47 · Fax 026 36/6918



## PHANTASY STAR III (Mega Drive)

Wie versprochen, präsentieren wir Euch nun den zweiten Teil der "Phantasie Star III"-Komplettlösung von Angela Irnich. Wer die erste Handvoll Karten vermißt, sollte sich unsere VIDEO GAMES 4/91 nachbestellen. Viel Spaß.





MEGA DRIVE  
Direkt Import

# GAME - PLAY

PC ENGINE  
Blitzversand

Video - Spiele - Versand

**MEGADRIVE Umbau mit ENGLISCHEM Chipsatz 50,- DM**

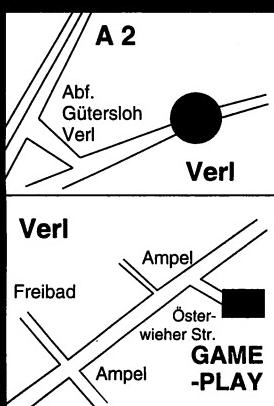
(Text bei vielen Programmen in englisch) Über 100 Module lieferbar.

**NES Umbau auf US-Norm nur 60,- DM**

(Es laufen amerikanische u. deutsche Module) Viele amerikanische Spiele lieferbar.

**GAMEBOY Importe, mehr als 100 Module zur Auswahl**

SEGA GAME - GEARY



Händleranfragen erwünscht

**ZENTRALE**  
Österwieher Str. 70  
Inh. K. Gievers  
**D-4837 Verl 1**  
Laden:  
Mo.- Fr. 10-19h.  
Do. 21 h. / Sa. 14h  
Fax: 0 52 46 / 8 12 70

0 52 46 / 8 11 84

**BERLIN**  
Urbanstr. 96  
**D-1000 Berlin 61**  
Nähe U-Bahnstation Hermannplatz  
Täglich ab 10 h  
Fax: 6 91 38 38  
Anrufbeantworter: 0 52 46 / 15 72

0 30 / 6 91 21 56

**Wir machen für Euch Umbau von deutschen Mega-Drives auf 50/60 Hz für DM 50,-**

**NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM OF AMERICA**

NINTENDO GAMEBOY

# ZAPP

G A M E S

TEL 0613 - 614 00

### Proove The System

<b>Sega Mega Drive:</b>	Quackshot Golden Axe 2 John Madden 2 F1-Circus F1-Grand Prix Dhara California Games Elemental Master 2 incl. Sonic dt.	79,- 89,- 89,- a. A. a. A. a. A. a. A. a. A. 379,-
<b>Sega Mega Drive</b>	Jap PAL Jap RGB	289,- 289,-
<b>Game Gear</b>	inkl. Spiel Sonic	279,- 75,-
<b>Game Gear:</b>	Donald Duck Musha Aleste	75,- 65,-
<b>Game Boy:</b>	Die neuesten Tophits	a. A.
	Weitere Systeme a. A.	
	Kein Ladenverkauf.	

ZAPP • NACKSSTR. 9 • 6500 MAINZ

Der Videospielclub "DOUBLE TROUBLE" informiert:

### Die SENSATION in Berlin:

### THE "DOUBLE TROUBLE" VIDEO GAME WORLD!

- \* Über 150 Spiele im Angebot!
- \* Spiele aus Amerika, Japan und Deutschland.
- \* Große, vielseitige Auswahl!
- \* Konsolen: Mega-Drive, Game Gear und Game Boy!
- \* Spiele für den Mega-Drive, Game Boy, Game Gear, Master-System u.a. aktuell u. preiswert!
- \* Auch Ankauf bestimmter Spieltitel!
- \* Sonderangebote
- \* Videospielzeitungen mit Schwerpunkt Konsolen aus Amerika, Japan und Canada!
- \* Enge Kontakte zum (fast) größten Videospielclub Europas: DOUBLE TROUBLE!

Kommt in THE "DOUBLE TROUBLE" Video Game World - die Nr. 1 in Berlin!

Zur Zeit noch unregelmäßige Öffnungszeiten; erfragt diese z. B. telefonisch!  
Kein Versand! Adresse: Matthias Herrendorf, Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36, Tel.: 030/6188391. U-Bahnhof: Hermanplatz, dann in den 129er Bus Richtung Rosenek. Station Glogauerstr. Fordert kostenlose Clubinfos an!

**Computer Video**

SCHINDLER-RENCK & SEITZ  
Tel.: 0911-354342, Fax 0911-355411  
Grolandstr. 52 • 8500 Nürnberg 10  
Videokonsolen, Computer und Zubehör

Wer ??? Im Kreis Regensburg ?

# MEGABOINK

MEGA DRIVE

MEGA CD

SUPER NES

S. FAMICOM

NEO GEO

PC ENGINE

GAME GEAR

GAMEBOY

**NEO - GEO**

### VERSAND + LADEN

Laden-Öffnungszeiten: Mo-Mi Fr. 14.00 - 19.00 Uhr

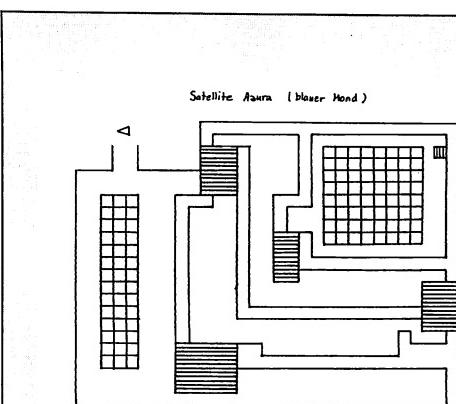
24h Bestellannahme \* kostenlose Preislisten

MEGABOINK \* Prüfeninger Weg 9 \* 8401 Pentling

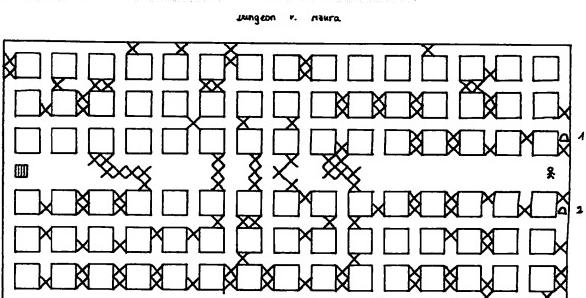
(Regensburg / Pentling) \* Fax: 0941 - 949325

**tel. 0941 - 998376**

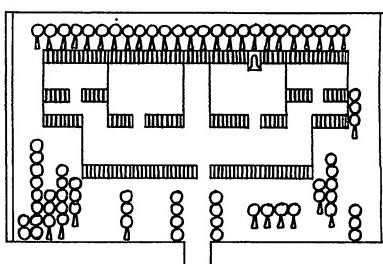
# TIPS & TRICKS



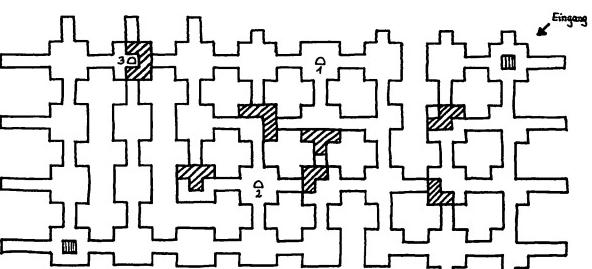
□ = Rocket Shuttle  
■ = Treppe (nur von unten oder oben begehbar, nicht von der Seite)  
▨ = Treppe zum Keller



□ = Schatzkiste 1 = Torse Band (für Theta) ■ = Treppe 2 = Torse Zoot (für Theta) ▨ = Sirene X = beschädigte Bodenplatten (nicht begehbar)

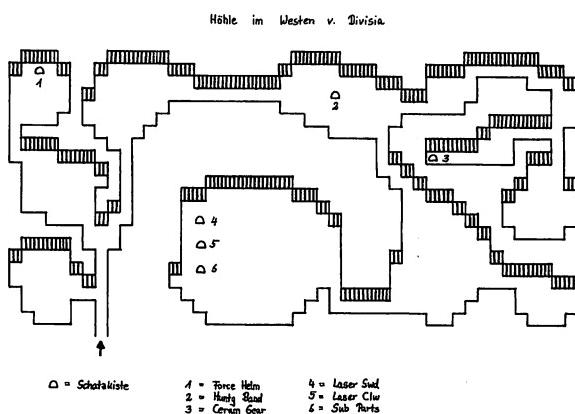
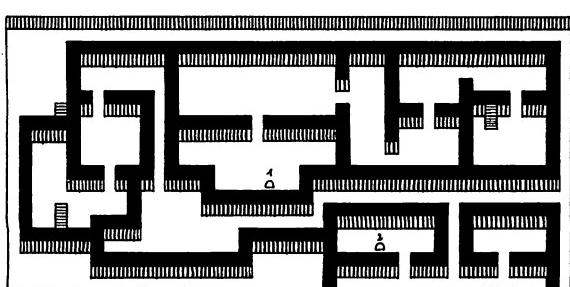
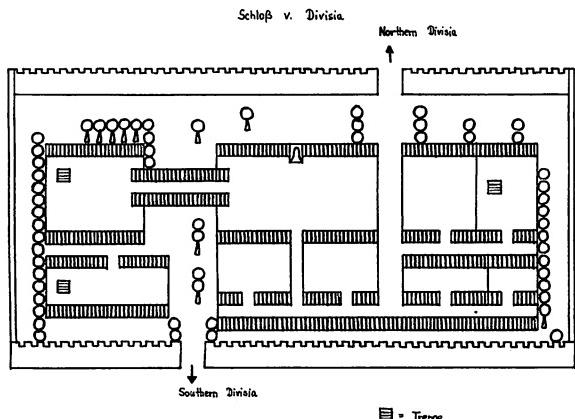


Höhle im Südwesten v. Landen/Satara (führt zum Planeten Höle links)



□ = Schatzkiste 1 = Ceran Röbn Laser Shot 2 = Ceran Sild 3 = Ceran Sild ■ = Treppe

# TIPS & TRICKS



# SCHWEIZ MEDIA ELECTRONICS

**MEGA DRIVE SUPER FAMICOM**

**MEGA CD-ROM 698,-**

**CD Earnest Evans**

**CD Heavy Nova**

**CDSol Feace**

**Golden Axe II**

**Double Dragon II**

**Fighting Masters**

**Wani Wani World**

**Tecmo World Cup**

**Rolling Thunder II**

**The Immortal**

**Mario Lemieux Hockey**

**Wonderboy 5**

**Beast Warriors**

**Quackshot**

**Master of Weapon**

**Jewel Master**

**ElViento**

**Galaxy Force II**

**Devil Crash**

**Bare Knuckle**

**Grundgerät RGB 449,-**

**mit Colorbooster**

**JB King Joystick**

**RPM Racing**

**Chessmaster**

**Super Baseball 1000**

**Paperboy 2**

**Combat Basketball**

**Castlevania IV**

**Super Formation Soccer**

**Final Fantasy II**

**Joe & Mac**

**Pro Soccer**

**Raiden**

**Super Tennis**

**Ghouls'n Ghosts**

**Jerry Boy**

**Darius Twin**

**Super R-Type**

**Ultraman**

**FinalFight**

**Gesamtliste erhältlich bei:**

**TEL.: 031/518-777 – TEL.: 031/361-345  
(18-22 Uhr)**

## WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90'S

Staunen - Testen - Spielen

### Hello! Gameboys & Gamegirls

#### GAMEBOY-MODULE

Bubble Bobble	59,90	688 Attack Submarine	DV 129,90
Cäsar Palace	59,90	Alien Storm	DV 109,90
Castelian/Nebulus	59,90	California Games	a.A.
Castlevania 2	59,90	EA Hockey	DV 119,90
Double Dragon 2	59,90	Fantasia/Mickey Mouse	DV 119,90
Final Fantasy Legend	74,90	Galaxy Force	a.A.
Gremlins 2	59,90	Master of Monster	a.A.
Malibu Beach Volleyball	59,90	Might & Magic 2	DV 139,90
Mickeys Dang. Chase	59,90	Out Run	DV 109,90
Navy Seals	59,90	Phantasie 3	DV 139,90
Paperboy	59,90	Roadrash	DV 109,90
Pac Man	59,90	Shadow of the Beast	a.A.
Play Action Football	59,90	Shining in the Darkness	DV 139,90
Radar Mission	59,90	Sonic the Hedgehog	DV 109,90
Snoopy	59,90	Starflight	DV 139,90
The Simpsons	59,90	Thunderforce 3	DV 99,90
Tour de Trash/Skate or Die 2	59,90	Turrican	DV 109,90

ANDERE MODULE AUF ANFRAGE

GRUNDGRÄT & SONIC THE 369,-

**Sofort lieferbar!!! Telefon 06196/8 47 47**

Kostenlose Preisliste	Versandkosten:	Ausland nur	Service:
anfordern. System	Nachnahme: DM 9,- gegen Vorkasse	Express: 7,- DM Aufpreis	
nicht vergessen!	Vorkasse: DM 4,-	plus DM 21,-	Karton: 3,- DM Aufpreis

Versand und Ladengeschäft

Marktplatz 39  
6231 Schwalbach/Ts.  
Telefon 06196/32 76  
Fax 06196/8 24 67

Mo-Fr 10-13 u. 14-21 Uhr  
Sa 10-13 Uhr

Gesucht werden:

**Franchise-Partner**

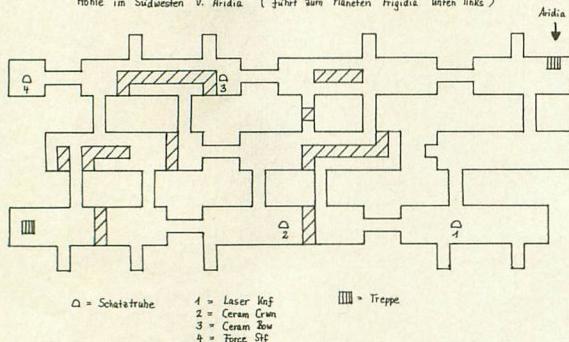
Wenn auch Sie ein World of Wonders-Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen wollen, oder schon einen Laden besitzen, rufen Sie uns an!

Händleranfragen erwünscht!

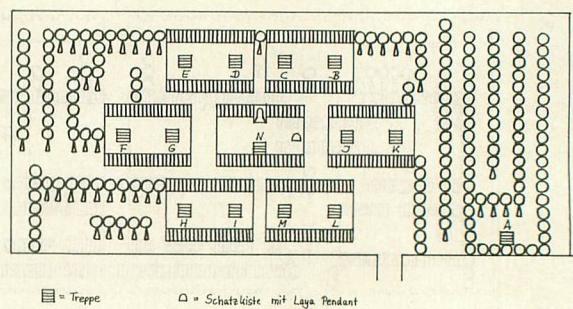
Ihr World of Wonders-Team wünscht fröhliche Weihnachten!

# TIPS & TRICKS

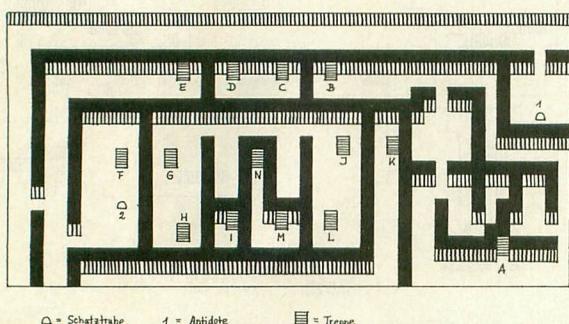
Höhle im Südwesten v. Aridia (führt zum Planeten Frigidia unten links)



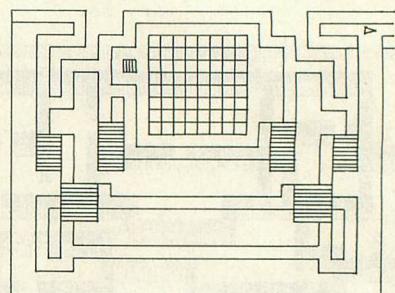
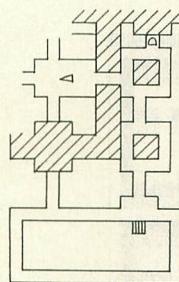
Schloß v. Mystoke (auf Frigidia + Planet unten links)



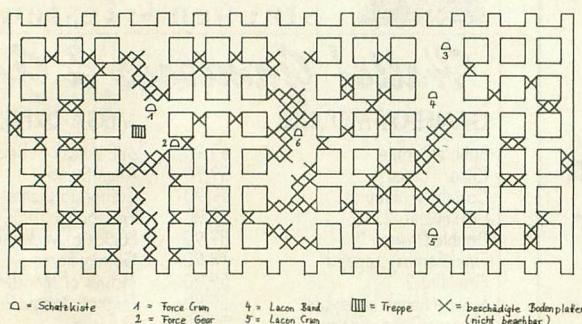
Keller v. Schloß v. Mystoke (Trigidia)



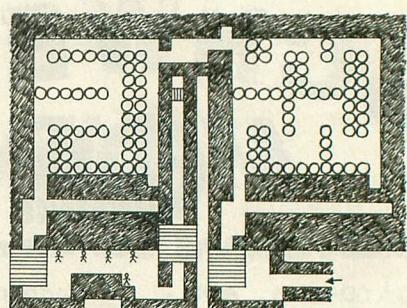
Satellite Dahlia (+ rosa Mond)



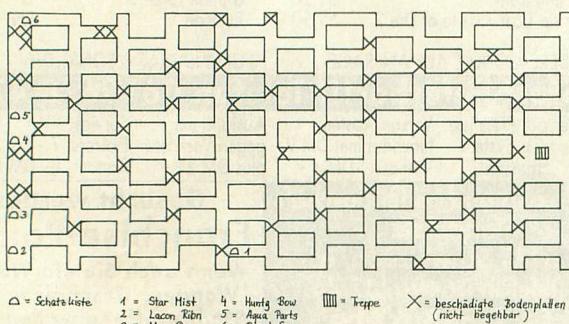
Dungeon v. Dahlia



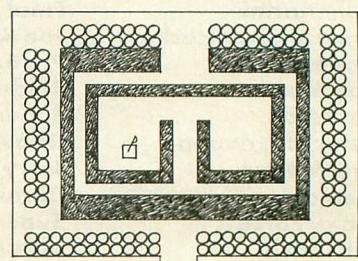
Castle of Skighaven (auf Frigidia)

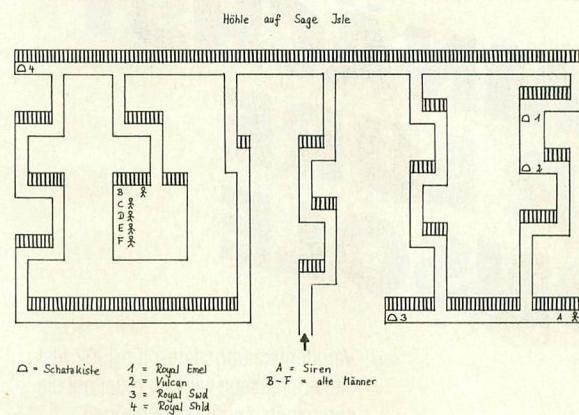
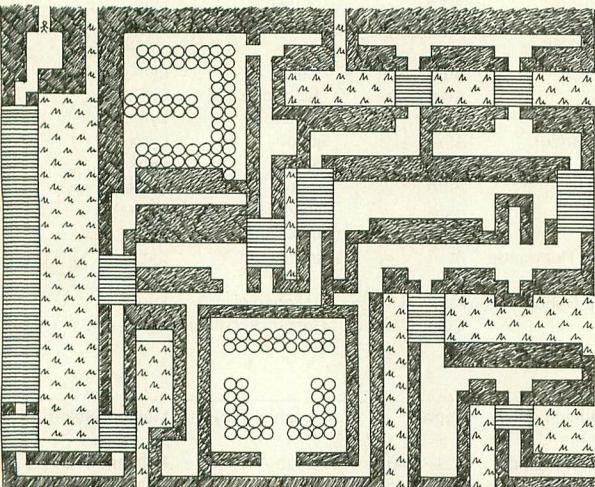


Dungeon v. Skighaven



Schloß unter Wasser (in Lunden)





Lachute (= fliegende Stadt auf Planet unten rechts)

R = Rakir (Drakir's Zwillingsschwestern, böse)

## INSERENTENVERZEICHNIS

CWM .....	16
Double Trouble .....	54
Dynatex .....	47
ECS .....	14
Flashpoint .....	27
Funny Softwareversand .....	18
Funware/ECS .....	21
Galaxy Software .....	4
Game Play .....	53
Gnadenlos .....	49
High-Score-Games .....	99
King Games .....	41
Konami .....	4. US
M&B Versand .....	51
Media Electronics .....	55
Megaboink .....	54
Mindscape .....	3. US
Playhouse .....	41
Power Games .....	41
Rushware .....	2. US
Softworld .....	57
Theo Kranz-Versand .....	13
Top 4 .....	21
Video-Spiel-Ecke .....	60
World of Wonders .....	55
Zapp-Games .....	54

## TELEFON 0711-2624209

### HEISSE SOFT & COOLE PREISE!

**SEGA MEGA DRIVE** – John Madden II, M. Lemieux Ice Hockey, Streetfighter Robocod, Rings of Power, Pittfighter, Monster World 3, Joe Montana 2, Golden Axe 2, Lunar (CD), Sol Feace (CD), Woodstock (CD), Heavy Nova (CD), Phantasy Star 4 (CD), Ernest Evans (CD). Ständig Neuheiten!



**GAME GEAR** - Sonic the Hedgehog, Golden Axe, Ninja Gaiden, TV-Tuner, Master Adapter, Linkkabel, Akkupack, u.v.m.

**GAMEBOY** - die absoluten Tophits + 80 weitere Titel

**PREISHIT** - St. Sword 49,-, Dick Tracy 49,-, Ka Ge Ki 49,-, Wardener 49,-, Spiderman (Dt.) 89,-, Boxing (Dt.) 69,-, Fastest One 59,-.

**Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Fordert unsere GAME NEWS gegen frankierten Rückumschlag! Werdet Clubmitglied!**

**TOP 4 • HACKSTR. 30 • 7000 STUTTGART 1**

Wir kämpfen für

## WENIGER MÜLL!

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!

Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

## GREENPEACE

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11  
Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 20010020

# DEMNÄCHST FÜR EURE KONSOLE

**A**uf diesen Seiten wollen wir Euch schon vorab über Spiele informieren, die in nächster Zeit in Deutschland erscheinen sollen. Die Angaben beruhen größtenteils auf Informationen der Hersteller. Wir können natürlich keine Garantie übernehmen, daß die angekündigten Titel auch wirklich zum vorgegebenen Termin auf den Markt kommen.

Die geplanten Veröffentlichungstermine sind leider auch diesmal nicht nach Monaten gegliedert. Da zum jetzigen Zeitpunkt noch keine genauen

Veröffentlichungsdaten für 1992 feststehen, müssen wir uns leider mit diesen vagen Angaben begnügen.

Die angeführten Termine bei den Systemen Game Boy, Lynx, Master System, Mega Drive und NES beziehen sich auf offizielle Veröffentlichungen in Deutschland. Gerade beim Game Boy und dem Mega Drive kann es allerdings passieren, daß Graumimporteure die Spiele früher anbieten, da diese in den USA und Japan meist eher auf den Markt kommen. Bei der PC-Engine und beim Super Famicom/NES, die beide zur Zeit nur als Japan-Importe erhältlich sind, geben wir die Erscheinungstermine der Module in Japan bzw. Amerika an. mg

Titel	Hersteller	Genre	Geplant für
Maru's Mission	Jaleco	Geschicklichkeit	Game Boy
Pac-Man	Namcot	Geschicklichkeit	Game Boy
Choplifter II	JVC	Action	Game Boy
Dragon's Lair	Elite	Geschicklichkeit	Game Boy
Terminator 2	Ljn	Action	Game Boy
Gauntlet II	Mindscape	Action	Game Boy
Marble Madness	Mindscape	Geschicklichkeit	Game Boy
Days of Thunder	Mindscape	Rennspiel	Game Boy
Fortified Zone	Jaleco	Action	Game Boy
Blue Shadow	Taito	unbekannt	Game Boy
Puzznic	Taito	Denkspiel	Game Boy
Black Manta	Taito	Action	Game Boy
Pop Up	Infogrames	Geschicklichkeit	Game Boy
Shadow Warrior	Tecmo	Action	Game Boy
Glücksräder	Gametek	Glücksspiel	Game Boy
Boxxle	FCI	Denkspiel	Game Boy
Hunt for Red October	Hi-Tech	Action	Game Boy
Tom & Jerry	unbekannt	Geschicklichkeit	Game Boy
Battle Unit Zero	Jaleco	Action	Game Boy
Adventure Island	Hudson	Geschicklichkeit	Game Boy
Home Alone	THQ	unbekannt	Game Boy
Riskant!	Gametek	Glücksspiel	Game Boy
Barbie	unbekannt	unbekannt	Game Boy
Q*Bert	unbekannt	Geschicklichkeit	Game Boy
Bubble Ghost	FCI	Geschicklichkeit	Game Boy
Beetlejuice	Ljn	Geschicklichkeit	Game Boy
Nemesis 2	Konami	Action	Game Boy
Parodius	Konami	Action	Game Boy
Tiny Toon Adventures	Konami	Geschicklichkeit	Game Boy
Castlevania 2	Konami	Geschicklichkeit	Game Boy
Fantasy Zone	Sega	Action	Game Gear
Sonic the Hedgehog	Sega	Geschicklichkeit	Game Gear
Pengo	Sega	Geschicklichkeit	Game Gear
Out Run	Sega	Rennspiel	Game Gear
Strider	U.S. Gold	Action	Game Gear
Super Kick Off	U.S. Gold	Sport	Game Gear
Frogger	Sega	Geschicklichkeit	Game Gear
Donald Duck: Lucky Dime Capers	Sega	Geschicklichkeit	Game Gear
Golden Axe	Sega	Action	Game Gear

Titel	Hersteller	Genre	Geplant für
Kinetic Connection	Sega	Denkspiel	Game Gear
Ninja Gaiden	Sega	Action	Game Gear
Space Harrier	Sega	Action	Game Gear
Xybots	Atari	Action	Lynx
Super Bowl Football	Atari	Sport	Lynx
Vindicators	Atari	Action	Lynx
Baseball	Atari	Sport	Lynx
World Class Soccer	Atari	Sport	Lynx
Gridrunner	Atari	Action	Lynx
Pinball Jam	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
720 Grad	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Super Skweek	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Crystal Mines 2	Color Dreams	Geschicklichkeit	Lynx
Ice-Hockey	Atari	Sport	Lynx
Basketbrawl	Atari	unbekannt	Lynx
Geo-Duell	Atari	unbekannt	Lynx
Krazy Ace Miniature Golf	Telegames	Geschicklichkeit	Lynx
Pit Fighter	Atari	Action	Lynx
Hydra	Atari	Rennspiel	Lynx
Casino	Atari	Denkspiel	Lynx
Rolling Thunder	Atari	Action	Lynx
Toki	Atari	Action	Lynx
Raiden	Atari	Action	Lynx
Lemmings	Atari	Geschicklichkeit	Lynx
Metal Arc	Atari	unbekannt	Lynx
Dirty Larry Renegade Cop	Atari	unbekannt	Lynx
Eye of the Beholder	Atari/SSI	Rollenspiel	Lynx
Joust	Color Dreams	Geschicklichkeit	Lynx
Donald Duck: Lucky Dime Capers	Sega	Geschicklichkeit	Master System
Heroes of the Lance	U.S. Gold	Action-Adventure	Master System
Super Kick Off	U.S. Gold	Sport	Master System
Out Run Europe	U.S. Gold	Rennspiel	Master System
Shadow of the Beast	Tecmagik	Action	Master System
Prince of Persia	Domark	Geschicklichkeit	Master System
Super Space Invaders	Domark	Action	Master System
Rampart	Tengen	Strategie	Master System
Ms. Pac-Man	Tengen	Geschicklichkeit	Master System
Klax	Tengen	Geschicklichkeit	Master System
The Flintstones	Grandslam	Geschicklichkeit	Master System
Tom & Jerry	Sega	Geschicklichkeit	Master System
Asterix	Sega	Geschicklichkeit	Master System
Mercs	Sega	Action	Master System
Back to the Future III	Imageworks	Action	Master System
Super Real Basketball	Sega	Sport	Master System
Putter Golf	Sega	Sport	Master System
European Soccer	Tecmagik	Sport	Master System
California Games	Sega	Sport	Mega Drive
Wrestle War	Sega	Sport	Mega Drive
Rings of Power	Electronic Arts	Strategie	Mega Drive
Mercs	Sega	Action	Mega Drive
Pit Fighter	Tengen	Action	Mega Drive
Rampart	Tengen	Strategie	Mega Drive
Pac-Mania	Tengen	Geschicklichkeit	Mega Drive
Klax (neue Version)	Tengen	Geschicklichkeit	Mega Drive
Air Buster	Kaneko	Action	Mega Drive
Berlin Wall	Kaneko	Geschicklichkeit	Mega Drive
Ninja Burai	Sega	Action	Mega Drive
Wonderboy 5	Sega	Action-Adventure	Mega Drive
Turbo Out Run	Sega	Rennspiel	Mega Drive
Magic Master	Sega	unbekannt	Mega Drive
Street Karate	Sega	Action	Mega Drive
Super Fantasy Zone	Sega	Action	Mega Drive
Power Drift	Sega	Rennspiel	Mega Drive
D-Axe	Sega	Action	Mega Drive
Golden Axe 2	Sega	Action	Mega Drive
Toki	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
HVP 2	Sega	Sport	Mega Drive
Super Shinobi 2	Sega	Action	Mega Drive
Shining in the Darkness 2	Sega	Rollenspiel	Mega Drive
Sonic 2	Sega	Geschicklichkeit	Mega Drive
Young Indy	Sega	unbekannt	Mega Drive
Batman 2	Sega	Action	Mega Drive

Titel	Hersteller	Genre	Geplant für
Captain Planet	Mandscape	unbekannt	NES
Roadblasters	Mandscape	Action	NES
Loopz	Mandscape	Denkspiel	NES
North and South	Infogrames	Strategie	NES
Dragon's Lair	Elite	Geschicklichkeit	NES
720 Grad	Mandscape	Geschicklichkeit	NES
Terminator 2	Ljn	Action	NES
Wolverine	Ljn	Geschicklichkeit	NES
Double Dragon 3	Acclaim	Action	NES
Bart vs the World	Acclaim	Geschicklichkeit	NES
Wizards & Warriors 3	Acclaim	Geschicklichkeit	NES
Trog	Acclaim	Geschicklichkeit	NES
Lunar Pool	FCL	Geschicklichkeit	NES
Hunt for Red October	Hi-Tech	Action	NES
Glücksrad	Gametek	Glücksspiel	NES
The Empire strikes back	Lucasfilm Games	Action	NES
Tom & Jerry	unbekannt	Geschicklichkeit	NES
Adventure Island	Hudson	Geschicklichkeit	NES
Ultima IV	FCL	Rollenspiel	NES
Home Alone	unbekannt	unbekannt	NES
Pinball Quest	Jaleco	Geschicklichkeit	NES
Peter Pan	unbekannt	unbekannt	NES
Riskant!	Gametek	Glücksspiel	NES
Barbie	unbekannt	unbekannt	NES
Mule	Mandscape	Strategie	NES

Titel	Hersteller	Genre	Geplant für
Dirty Harry	Mandscape	Action	NES
Conan	Mandscape	Action	NES
Mad Max	Mandscape	Action	NES
Z1-Corvette	Milton Bradley	Rennspiel	NES
Metal Mech	Jaleco	unbekannt	NES
Gradius 2	Konami	Action	NES
Parodius	Konami	Action	NES
Tiny Toon Adventures	Konami	Geschicklichkeit	NES
Pirates	Konami	Strategie	NES
Nightshade	Konami	Adventure	NES
Ramparts	Tengen	Strategie	NES
Dragon Quest V	Enix	Rollenspiel	Super Famicom
Dungeon Master	Victor	Rollenspiel	Super Famicom
Zelda III	Nintendo	Action-Adventure	Super Famicom
Super Aleste	Toho	Action	Super Famicom
Parodius	Konami	Action	Super Famicom
Home Alone	unbekannt	unbekannt	Super Famicom
WWF Wrestlemania	Acclaim	Sport	Super Famicom
The Simpsons	Acclaim	Geschicklichkeit	Super Famicom
Smash TV	Acclaim	Action	Super Famicom
Teenage Turtles	Konami	Action	Super Famicom
Super Adventure Island	Hudson	Geschicklichkeit	Super Famicom
Zelda 3 / US-Version	Nintendo	Action-Adventure	Super Famicom

## Impressum

**Herausgeber:** Carl-Franz von Quadt, Ottmar Weber  
**Redaktionsdirektor:** Dr. Manfred Gindle

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Redaktion:** Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi)  
**Ständige freie Mitarbeiter:** Boris Schneider (bs), Stephan Englhard, Julian Eggerbrecht  
**Redaktionsassistentin:** Susan Sablowski  
**Redaktionssekretariat:** Angelika Rottner

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Bernd Wiehl (Cheflayouter), Arno Krämer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Bildredaktion:** Wallo Linne (Ltg.), Sabine Lechner, Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Ewald Standke, Norbert Raab (Spritzgrafik), Werner Nienstedt (Computergrafik)  
**Titel:** Lucasfilm Games/Allian

**Anzeigenleitung:** Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen  
**Anzeigenleitung:** Hans Cada  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Christopher Mark (421)

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 089/46 13-494, Telefax: 089/46 13-789

**Gesamtvertriebsleiter:** York von Heimburg  
**Vertriebsmarketing:** Rainer Drumm (497)

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 900613

**Erscheinungsweise:** zweimonatlich (sechs Ausgaben im Jahr)

**Verkaufspreis:** Einzelheft DM 7,-  
**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

**Produktion:** Klaus Buck (Lit./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

**Urheberrecht:** Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.  
**Anfragen an Reinhard Jarczok,** Tel. 089/46 13-185, Telefax: 089/46 13-774

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Ottmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler

**Operation Manager:** Michael Koeppel

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlages:**

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,  
 Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:**

Aktionäre, die mehr als 25 % des Kapitals halten: Ottmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat; Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

## HIER GEHT DIE POST AB

Video-Games-Leser machen Meinung.  
Schreibt uns, was Euch gefällt, was geändert werden sollte und was Euch stört. Unsere Adresse:



Markt & Technik Verlag AG,  
Redaktion Video Games,  
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.

### PC-ENGINE OFFIZIELL?

Als ich neulich eine französische Videospiele-Zeitschrift in die Finger bekam, war ich ganz erstaunt, als ich eine Annonce von NEC für ihre PC-Engine sah. Wird die PC-Engine jetzt doch offiziell in Europa erscheinen?

Mauel Teget, Neu-Ulm

Leider muß ich Dich enttäuschen. Unseres Wissens nach hat NEC zur Zeit keine Pläne, die PC-Engine oder das amerikanische Gegenstück, die TurboGrafx, in Deutschland zu veröffentlichen. Es würde mich auch sehr wundern, wenn NEC in Frankreich aktiv ist. Du solltest Dir die Anzeige noch einmal ganz genau ansehen, denn oft werben Versandhändler und Import-

### AUF-GEPLUSTERT

Ich bin stolzer Besitzer eines Sega Mega Drives und kann es einfach nicht verstehen, daß die Spiele Super Mario World (SF) und Super Mario Bros. 3 so hohe Bewertungen bekommen. Sega bringt solche Super Spiele wie Phantasie Star II, III, Sonic usw. heraus. Diese bekommen aber weniger Prozente. Woran liegt das?

Ingo Behnert, O-Ellerlein

Natürlich sind bei den Wertungen immer ein paar Tropfen Subjektivität dabei. Wir versuchen allerdings, so objektiv wie möglich an das Thema her-

anzugehen. So wird eine Wertung nicht von einem Redakteur alleine gemacht, sondern eines schönen Tages schließen sich alle Redakteure acht Stunden in ein Zimmer ein und diskutieren jede einzelne Wertung aus. So kann es nicht passieren, daß z.B. ein Rollenspiel deshalb schlecht abschneidet, nur weil Tester x keine Dungeons mag oder ähnliches. In unseren Fazitkästen versuchen wir dann, die entsprechende Wertung gut zu begründen.

gepickt und solche, die durch große Namen und Werbekampagnen zwar viel versprachen, aber wenig hielten.

Das wird sich allerdings in Zukunft ändern, denn ab sofort — hurra! — erscheint die *VIDEO GAMES* zweimonatlich. Das heißt: mehr Tests, mehr Tips, mehr Infos. Zum Thema Poster: Was ist den anderen Lesern lieber, ein Poster oder ein Aufkleber? Schreibt uns doch mal Eure Meinung dazu.

### ZU SELTEN

Es geht doch: Endlich mal eine reine Videospiele-Zeitschrift, die nicht kurz Anleitungen überfliegt und dann bewertet. Endlich mal eine, die die Tests ordentlich und übersichtlich geordnet hat, die doofe Spiele wie Kung Fu-Masster nicht gleich mit 1000 Auszeichnungen vollstopft, die eine ordentliche Portion Spieldaten für jedes System parat hat. Im Vergleich zum Positiven habe ich wenig zu meckern, es gibt 0,00 Gurken, die Game-Boy-Testseiten werden durch Tips und Tricks unterbrochen, kein Poster, viel zu wenige Tips & Tricks; und nun das Schlimmste: Es gibt *VIDEO GAMES* viel zu selten!

Hauke Basse, Horneburg

### HANDHELDEN

Ich bin der Meinung, daß die neuen Handhelds (z.B. Game Gear) in puncto Tests, Tips & Tricks auf der Strecke bleiben. Es könnte bei diesen Tests ruhig ein paar mehr Fotos geben.

Jens Ackermann, Bremen

Wir werden in Zukunft auch bei den Handhelds vermehrt Ganzseitentests bringen, wo Ihr dann drei bzw. fünf Fotos bewundern könnt. In dieser Ausgabe findest Du z.B. das tolle Donald-Modul "Lucky Dime Capers" auf einer Seite getestet. In Zukunft wird das allerdings noch mehr werden.

### MEHR MASTER SYSTEM

Ich finde gut, daß es jetzt eine Zeitschrift gibt, die nur etwas von Videospiele bringt. Eines habe ich jedoch auszusetzen. Ihr bringt so viel von Sega, Mega Drive und Game Gear, aber sehr wenig von Master System.

Dieter Kellermann, Laudenbach

Wir haben das Master System keinesfalls vergessen, denn fast jeder Mitarbeiter der *VIDEO GAMES* hat Segas 8-Bit-Konsole zu Hause stehen. Wir werden in Zukunft konsequent über jedes neue Master-System-Spiel berichten, Zubehör vorstellen und deutlich mehr Tips veröffentlichen.

## VIDEO-SPIEL-ECKE

A-1200 Wien • Allerheiligenplatz 18  
von 10-12 und 14-18 Uhr, Samstag geschlossen.

DER KONSOLEN-SPEZIALIST IN WIEN

Telefon 0222/330-46-70

**Master System**  
**S. Nintendo**  
**GameGear**  
**Game Boy**  
**Mega Drive**

**POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!**

# **Das POWER PLAY Kurz-Abo zum Testen und Kennenlernen!**



- ❖ Vorteile die sich lohnen!!
- ❖ 15 % Preisvorteil gegenüber dem Kioskverkauf.
- ❖ Kostenlose Lieferung frei Haus.
- ❖ Ihr seid Erster, denn Abo- bezieher haben ihr Heft bevor es am Kiosk ist!
- ❖ Der Power Play Schlüsselanhänger als Geschenk.



**Ich wähle das Kurzabo- und hol' mir mein Geschenk!**

Ich wähle  Trantor- oder  den Starkiller-Schlüsselanhänger (gewünschten Schlüsselanhänger bitte ankreuzen).

Ja, ich möchte Power Play über drei Ausgaben kennenlernen. Ich zahle für die drei Power Play Ausgaben 16,50 DM nach Erhalt der Rechnung. Will ich Power Play danach nicht weiterlesen, teile ich dies dem Verlag acht Tage nach Erhalt des dritten Probeheftes mit. Andernfalls erhalte ich Power Play zum günstigen Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland zzgl. Porto) regelmäßig per Post frei Haus.

Das Abonnement verlängert sich automatisch zu den dann gültigen Bedingungen - ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Der Schlüsselanhänger gehört mir in jedem Fall - auch wenn ich Power Play nicht weiterbeziehen möchte.

Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift (bei Jugendlichen unter 18 Jahren die Unterschrift eines Erziehungsberechtigten)

YVG C 21

Einfach Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und einsenden an:

Markt&Technik Verlag AG

Power Play Leserservice

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar widerrufen.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung.

# HIGH-TECH-ECKE

## SOUNDWUNDER

Im Gegensatz zu den Laserdisc-Spielern hat sich kummheimlich ein anderer elektronischer Leckerbissen einen immer größeren Marktanteil erobert: Das Dolby-Surround-System. Hinter dem



Namen verbirgt sich nicht etwa eine neue Art der Rauschunterdrückung, sondern ein spezielles Aufnahme- und Wiedergabeverfahren für Musik und Ton. In aller Regel ist dieses Verfahren aus dem Kino bekannt — aus der Mitte tönen die Dialoge, von links und rechts gibt's Musik und von allen Seiten erschallen Soundeffekte. Dank dem Dolby-Surround-Chip, der in dem Yamaha DSPE-300 steckt, werden die surroundcodierten Tonspuren von Videofilmen oder Laserdisc-Movies wieder aufdröseln. Der Lohn der Arbeit: Statt simplen "Stereo" ein Sounderlebniss wie im Kino. Neben dem DSPE-300 sind aber noch ein "normaler" Verstärker (es reicht die vorhandene Stereoanlage) sowie mindestens fünf Lautsprecher (rechts vorn, links vorn, mitte vorn, rechts hinten, links hinten) vornötigen, um die Illusion perfekt zu machen. Der DSPE-300, der nicht nur das Surround beherrscht, sondern auch dank verschiedener eingebauter Klangeffekte aus einem Klo einen Konzertsaal macht, kostet rund 1500 Mark. Zwei Lautsprecher für die Effekte schlagen mit je 150 Mark, die mittlere Box mit 300 Mark zu Buche.

## BILDERSTÜRMER

In Japan und Amerika schon lange ein Renner, führen Laserdisc-Spieler hierzulande ein Mauerblümchendasein. Teure Abspielgeräte und viel zuwenig Filme verhinderten den digitalen Durchbruch der Film-CDs. Langsam beginnt sich allerdings das Bild zu wandeln — auch den letzten Kinomuffeln fallen, nach einer kurzen Demonstration der technischen Qualitäten eines Laserdisc-Spielers, die TV-strapazierte Augäpfel aus dem Gesicht. Sound und Musik in CD-Qualität, gepaart mit einer Farbbrillanz und gestochten scharfen Bildern, die selbst hochpreisige Videorecorder in die Schranken verweist, bietet zum Beispiel der Sony MDP-640 D. Von normalen Audio-CDs über 8-cm-Singles und 30-cm-Bildplatten frisst der Player anstandslos jegliche CD-Größe. Größer Vorteil des Alleskönnens: Er akzeptiert auch Platten, die in der amerikanischen NTSC-Farbnorm aufgezeichnet sind und spielt diese ohne Probleme auf einem Fernseher mit SCART-Buchse ab. Der Filmfreund kann somit auf eine viel größere Auswahl an amerikanischen Originalfilmen zurückgreifen. Der Preis des elektronischen Bilderwunders: rund 1500 Mark.



## MEGA AKTIV

Das Problem kennt jeder Mega-Drive-Besitzer: Der voluminöse Stereosound vieler Spiele röhrt nur mäßig aus den schwachbrüstigen Monitorlautsprechern. Verzweifelte Actionfans greifen deshalb auf die eingebaute Kopfhörerbuchse des Mega Drives zurück. Leider hat die Kopfhörervariante ein paar entscheidende Nachteile. Eine echte Alternative bieten kleine Aktivboxen, die genügend Dampf und Klangvolumen mitbringen. Besonders fetzig schmettern die Effektorgien eines "Musha Aleste" mit dem Subwoofer-System SRS-D 3K von Sony durchs Zimmer. Der formschöne Baßlautsprecher hat einen eingebauten 12-Watt-Verstärker, der nebenbei noch die beiden Satellitenboxen mit Dampf versorgt. Für das Klangvergnügen aus drei Boxen müßt Ihr rund 400 Mark über den Tisch schieben.



## KINDERKRAM

Das Gejammer ist groß: Schon wieder hat der kleine Bruder oder die jüngere Schwester Euren Walkman gemopst und auf Herz und Nieren untersucht — sprich auseinandergeschraubt. Um dem kindlichen Forscherdrang zuvorzukommen, solltet Ihr vielleicht den kleineren Geschwistern ein eigenes elektronisches Spielzeug schenken. Extra für die lieben Kleinen bietet der japanische Hi-Fi-Gigant Sony die "My first Sony"-Reihe an. Vom schmucken Kassettenrecorder im schrillen Babylook TPM-8000 (79 Mark) bis zum Kleinstsynthy TCM-4040 (128 Mark) reicht das Spektrum für den kleinen Musiker.



# LANGHAARIGER QUANTENSALTO

# QUANTUM FIGHTER



Ein Salto sprung in schwindelnder Höhe

**E**in heimtückischer Virus hat sich im Verteidigungssystem unseres Planeten eingenistet. Die letzte Hoffnung ruht auf Oberst Scott O'Conner, der durch Umwandlung seiner Molekularstruktur auf ein bloßes Bitmuster reduziert wird und so gegen die bösen Programmkiller in die digitale Arena steigt.

Die Computerinnereien präsentieren sich als reinrassige Jump'n'Run-Szenarios. Es gelten die üblichen Regeln: Fieslinge vertrümmern und selber nichts abbekommen. Eure Standardwaffe ist die rote, bis zu den Kniekehlen reichende Haarpracht. Durch "Headbangen" schwingt Ihr die Kopfzirze nach vorne und erledigt die Gegenspieler. Am Ende jedes Levels gibt es eine neue Extrawaffe, die Ihr per "Select" anwählt: Fusionskanone und ferngesteuerte "Bolos".

Um die entsprechenden Waffen abzufeuern, benötigt Ihr einen bestimmten Vorrat an Chips. Da diese Munition aber nur begrenzt aufgefrischt werden kann, ist es wichtig, anderen (teils sehr einfallsreiche) Kampftechniken zu beherrschen. Für Abwechslung sorgen unterschiedliche Hindernisse: Wasser, Eis, Förderbänder, tödliche Fallen und der höchst unangenehme Glibbersog.

**FAZIT** Wer die guten alten 8-Bit-Systeme todagt, wird mit Quantum Fighter eines Besseren belehrt: Präzise Steuerung, intelligente Gegner und gute Spielbarkeit lassen viele 16-Bit-Titel recht blaß aussehen. Besonders

gut machen sich die schwungvollen Salto-sprung-Kombinationen. Für jedes Hindernis gibt es einen optimalen Weg. Auch wenn die Grafik mit wenig Farben auskommen muß, paßt sie doch gut zur schummrigen Atmosphäre im Dunkel der Maschine. Mir gehen jedoch verschiedene Schwierigkeitsgrade ab. Für Profis ist's zu einfach, Begabte dürfen sich herausfordern lassen.

STEPHAN ENGLHART

## QUANTUM FIGHTER

NES

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Nintendo

**TESTVERSION VON:** Theo Kranz

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 90 Mark

**64%**  
**GRAFIK**

**71%**  
**MUSIK**

**61%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**73% SPIELSPASS**

# MAKE LOVE NOT WAR

# SNAKE'S REVENGE



Im Dschungel werden feindliche Linien durchbrochen

**E**rneut greift ein "Einsamer-Kämpfer-im-Dschungel"-Spiel nach unserem Geldbeutel. Dieses Mal läßt Konami den schon aus "Metal Gear" bekannten Helden Snake auf den nichtsahnenden und anscheinend noch nicht abgeholtzten Dschungel einer nicht näher beschriebenen Region los. Wie zu erwarten, stürzen sich in dem von schräg oben gezeigten Gemetzel Horden bis an die Zähne bewaffneter Soldaten auf den armen Snake, der sich mit diversen Waffen seiner Haut wehrt.

Snake wird von einigen Kameraden unterstützt, die ihm Tips über feindliche Lager und das umliegende Terrain zufunkten. Hat man sich durch diverse Dschungeletappen gekämpft, dringt man in gegnerische Quartiere ein, kann dort Waffen sammeln und sollte dann am Ende in die zu befreieende Stadt kommen. Unterstützt wird der Jungsöldner durch ein Paßwortsystem, das auch in der Realität jedem Dschungelkämpfer zu empfehlen wäre.

**FAZIT** War der Vorgänger Metal Gear noch ein halbwegs gelungenes Action-Adventure, ist Snake's Revenge doch reichlich überflüssig. Konami versucht, durch einen Pseudo-Strategie-Touch spielerische Tiefe vorzugekeln, die einfach nicht vorhanden ist. All die tollen Funksprüche und verschiedenen Waffen können nicht darüber hinwegtäuschen, daß Snake's Re-

venge nur der 20te Aufguß des ewig gleichen Metzelthemas ist. Technisch gibt sich das Modul sehr solide. Die Grafik ist bunt und abwechslungsreich, der Sound militärisch unnervig. Das Drumherum tröstet allerdings nicht über das simple und wenig ausgetüftelte Spielprinzip hinweg. Snake's Revenge ist für alle, die vom Rumballern im Unterholz noch immer nicht genug haben. JULIAN EGGBRECHT

## SNAKE'S REVENGE

NES

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Palcom

**TESTVERSION VON:** Konami

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 110 Mark

**64%**  
**GRAFIK**

**65%**  
**MUSIK**

**57%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**53% SPIELSPASS**

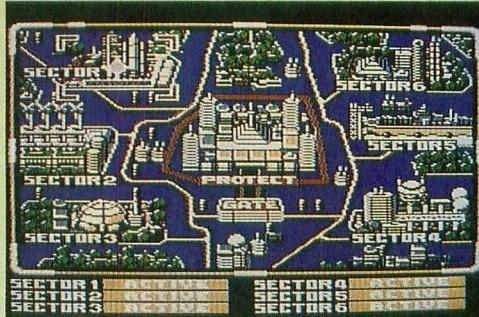
DEUS EX MACHINA

# POWER-BLADE

**S**teht Arnold Schwarzenegger mit einem Bumerang in der Hand vor. So einfallsreich kommt die Packung von Taitos neuem NES-Modul daher. Das Spiel selbst und die dazugehörige Story haben allerdings nichts mit dem österreichischen Muskelkasten zu tun. Durch den Einfluß von Außerirdischen wurde der Hauptcomputer der Stadt sabotiert und droht jetzt, die Zivilisation ins Verderben zu schicken. Der Spieler muß, wie üblich, dieser grausigen Situation ein Ende machen und den wildgewordenen Computer lahmlegen. Bevor man allerdings den Kern erreicht, mußt Ihr erstmal die umliegenden sechs Sektoren sichern.

Nova, der Held, ist ein etwas gebückt gehendes Sprite, das dennoch mit erstaunlicher Wendigkeit springt und läuft. Je weiter man in die Levels

Eine Übersichtskarte verschafft Euch den nötigen Durchblick

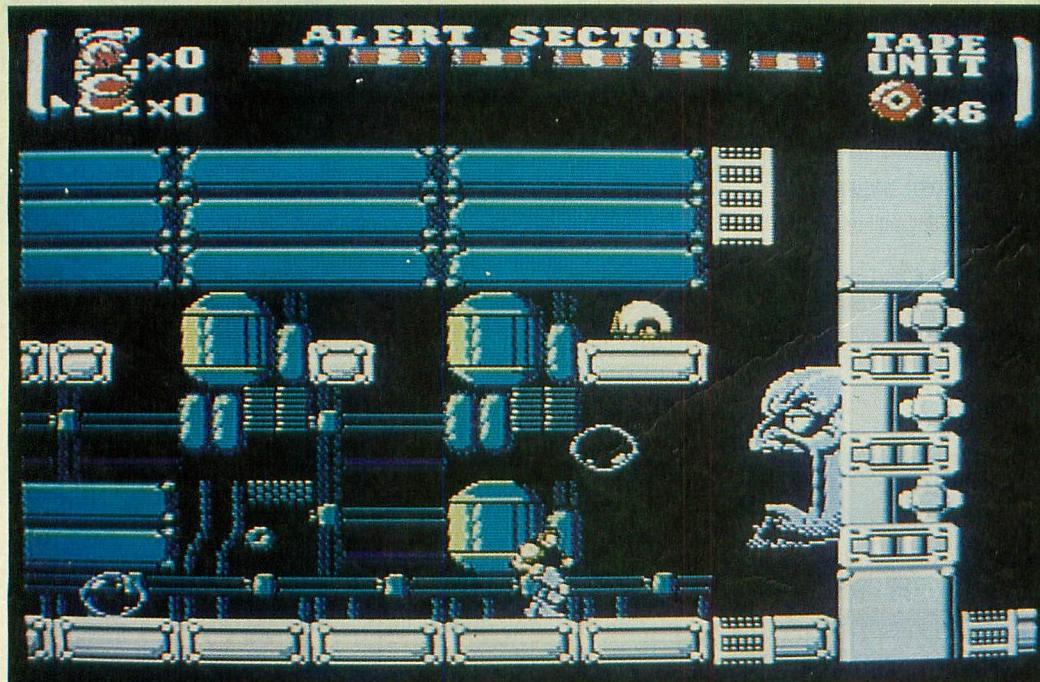


Die Hauptwaffe des Helden ist sein eleganter Bumerang

dringt, desto angenehmere Extras finden sich. Novas Hauptwaffe ist sein tödlicher Bumerang, der je nach Aufrust-Level verschieden weit und hoch fliegt. Im Nahkampf mit Gegnern kann sich Nova mit bloßen Fäusten durchsetzen. Eine schnucklige Rüstung und griffige Handgranaten mildern den Schrecken des Zeitlimits ein wenig. An verschiedenen Stellen der Le-

vels warten natürlich große und kleine Gegner, die nach kurzem Kampf aus dem Weg geräumt sind. Alle Spielstufen haben leicht unterschiedliche Grafiken und Musikstücke aufzuweisen.

Hat man all seine Leben ausgehaucht, ist entweder ein sofortiges Continue erlaubt oder ein etwas langes Paßwort muß abgeschrieben werden.



Wer alle sechs Sektoren erfolgreich durchlaufen hat, trifft auf den Kern des Übels

**FAZIT** So simpel und einfach sich die Beschreibung des Spiels anhört, das Modul macht trotzdem einen Heidenspaß. Taitos Designer waren zwar nicht gerade überragend einfallsreich (die meisten Spielelemente kennt man von anderen NES-Modulen), aber all die Features wurden so clever und fair zusammengemixt, daß ich "Powerblade" vielen seiner Vorbilder vorziehe. Noch 'ne angenehme Überraschung: die aufwendige Introstory mit viel Bild und Text. Musikalisch liegt das Modul ebenfalls klar über NES-Standard. Einzig das Scrolling, das leider nur bildschirmweise vorstatten geht (so wie bei "Mega Man"), gibt Anlaß zur Kritik.

Dafür sind alle Gegner fair platziert, jeder Level ist auf kurz oder lang mit Hilfe des Paßwortsystems lösbar. Das Level-Design ist abwechslungsreich, Langeweile kommt so schnell nicht auf. Powerblade sei allen Leuten empfohlen, die Spiele wie Mega Man mögen oder kompetent ins Actiongenre reinschnuppern wollen. **JULIAN EGGEGBRECHT**

## POWERBLADE

NES

**SPIELETYP:**



**HERSTELLER:** Taito

**TESTVERSION VON:** Laguna

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue, Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 120 Mark

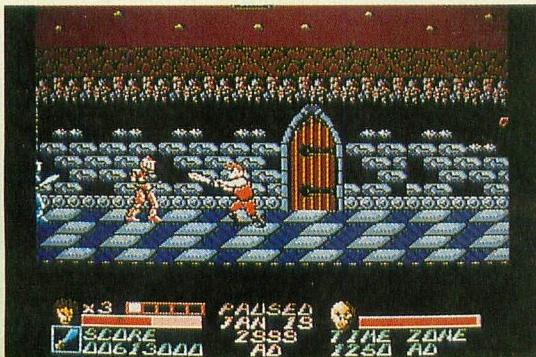
77%  
GRAFIK

84%  
MUSIK

61%  
SOUNDEFFEKTE

**79% SPIELSPASS**

# ABENTEUER OHNE FEUER TIME LORD



Ein Zeitabenteuer ohne Rasse und Klasse

In "Time Lord" trägt der Feind den Standard-schurkennamen "Drakkon" und versucht, durch Zeitsprung und Pfusch in unserer Geschichte, die Erde zu unterjochen. Gelingt das, wird aus dem blauen Planeten ein Riesenberghwerk und aus der Menschheit eine ächzende Sklavenmasse.

Dagegen nimmt sich Eure Aufgabe einfach aus: Besucht vier Zeitzonen (das Mittelalter, die Karibik zur Zeit der Piraten, den Wilden Westen und Europa während des Zweiten Weltkrieges), sammelt jeweils fünf "Orbs" und besiegt vier Drakkon-Fürsten, die sich quasi als Endgegner hinter Scharen von Unterböewichten verbergen. Das größtenteils horizontal scrollende Geschehen sieht Ihr von der Seite (und ein wenig von oben). Wie gewohnt, wird zur Rettung der Erde geboxt, geballert (passende Superwaffen gibt's in jedem Level), gehüpft und gesammelt (hauptsächlich Geldsäcke und Behälter mit Lebensenergie). Habt Ihr schließlich die vier Zeitzonen vom außerirdischen Gesocks befreit, kehrt Ihr ins Jahr 2999 zurück – dort lauern der finale Obermotz.

**FAZIT** Überflüssig wie ein Joypad ohne Feuerknöpfe: Trotz netter Grafik und Hintergrunddudel für jeden Level, trotz Bonusgegenstände und unterirdischer Passagen besitzt Time Lord nichts, was es einer Kaufempfehlung würdig machen würde. Zieht man außerdem in Betracht, daß Time Lord weder

mit rasanter Action, noch mit kniffligen Geschicklichkeitstests aufwartet, ist das Urteil schon gefällt: Wer sich tödlich langweilt und Time Lord auf einem Remittendenhaufen im Supermarkt um die Ecke erblickt, darf zugreifen. Allen anderen müßte es auch ohne viel Aufwand gelingen, ein besseres Action/Geschicklichkeitsspiel aufzutreiben.

WINNIE FORSTER

## TIMELORD

NES

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Milton Bradley

**TESTVERSION VON:** Milton Bradley

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** –

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 110 Mark

**63%**  
**GRAFIK**

**60%**  
**MUSIK**

**51%**  
**SOUNDEFFEKT**

**54% SPIELSPASS**

# NASTROWJE! HUNT FOR RED OCTOBER



Volle Fahrt voraus: Die Red October tuckert los.

**D**ie Vorlage: ein Bestseller-Roman. Die Vermarktung, Teil 1: ein Kinofilm. Die Vermarktung, Teil 2: Videospiele. Neben der Game-Boy-Version (siehe Test in dieser Ausgabe), taucht nun die NES-Version aus dem Modulozean auf. Das Spiel basiert interessanterweise nicht auf dem Buch, sondern auf dem oben erwähnten Film mit Sean Connery und Alec Baldwin in den Hauptrollen. Kein Wunder, daß der ergrauten Weltstar Connery die Packung ziert.

Nach einer opulenten Introsequenz folgt ein pures Actionspiel: In diversen, von rechts nach links scrollenden Levels muß man die "Red October", das neue Super U-Boot der "Vor-Gorbatschow-Sowjetunion" in amerikanische Gewässer entführen. Das U-Boot kann entweder Torpedos nach vorne oder Raketen nach oben abfeuern. In den Levels verstreuft findet man von Zeit zu Zeit auch zielsuchende Flugkörper sowie neue Munition, die leider allzuschnell verbraucht ist.

Im Spiel warten alle Gemeinden, die man einem U-Boot unter und über Wasser entgegenschieudern kann. Jeder Level hat eine etwas andere Grafik, der Sound erinnert kompositorisch an den Film.

**FAZIT** Nach einem sehr schönen Intro folgt ein ebenso einfaches wie gutes Actionspiel, das mich stark an einige Produkte der Computer-Software-Firma Synapse von 1981/82 erinnert. "The Hunt for Red October" be-

weist allerdings, daß man auch aus einem unkomplizierten Konzept dank durchdachtem Spielablauf ein gutes Produkt zaubern kann. Die Steuerung ist exzellent, die Ideen solide und die Grafik liegt deutlich über dem Durchschnitt: Alle NES-Wasseratten dürfen zugreifen. Die Musik fällt zwar etwas ab, führt allerdings nicht zur gnadenlosen Abwertung. JULIAN EGGBRECHT

## HUNT FOR RED OCTOBER

NES

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Hi-Tech

**TESTVERSION VON:** Allan

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 110 Mark

**49%**  
**GRAFIK**

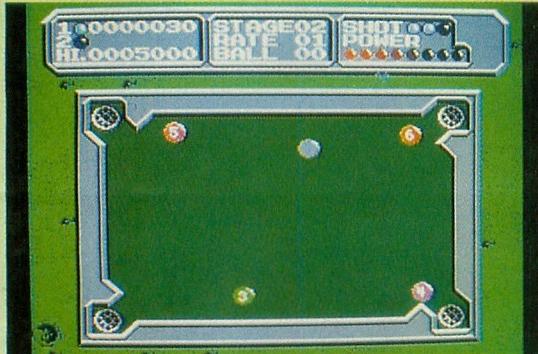
**42%**  
**MUSIK**

**39%**  
**SOUNDEFFEKT**

**65% SPIELSPASS**

BILLARD-BLÖDELEIEN

# LUNAR POOL

*Die Zukunft des Billard? Wir hoffen nicht...*

**L**aut Packungstext präsentierte FCI mit "Lunar Pool" das erste aufgepeppte Videospielbillard der Welt. 60 verschiedene Tischformen versuchen dieses Versprechen zu halten: Vom rechteckigen Standard-Spielfeld bis zu grotesk verformten pfeilförmigen oder 16eckigen Grünflächen gibt's alles, was ausgeschipperten Möbeldesignern während einer längeren Sauforgie so in den Kopf kommt. Ihr dürft all diese Tischmißgeburen der Reihe nach oder kunterbunt durcheinander bespielen — auf Wunsch alleine, mit einem menschlichen Mitspieler oder gegen das getreue NES. Dabei steuert Ihr jeweils nur ein Fadenkreuz, das die Länge und die Stellung Eures Queue angibt; die Stärke des Stoßes wird durch eine nervös auf- und abwandernde "Power-Skala" dargestellt. Die Skala könnt Ihr nicht beeinflussen; um die Kugel wie gewünscht zu stoßen, müßt Ihr im richtigen Zeitpunkt aufs Joypad-Knöpfchen drücken. Ansonsten folgt Lunar Pool weitgehend den Pool-Gesetzen: Mittels des Spielballs müssen alle farbigen Kugeln in die Löcher (mal sind's acht, dann wieder nur zwei) versenkt werden. Stoßt Ihr zu oft daneben oder locht Ihr regelmäßig den Spielball ein, erscheint das obligatorische Game Over.

**FAZIT** Mit Lunar Pool wird der Hersteller weder der klassischen Vorlage gerecht (eine Simulation ist's in keiner Weise), noch werden zum Thema Billard innovative oder zumindest halb-

wegs intelligente Ideen auf den Tisch gebracht. Die Steuerung ist blödsinnig, die Anzeige, an der sich die Stoßstärke erraten läßt, eine Frechheit. Daß sich die meisten Kugeln durch Glück, Zufall und unrealistische Bewegungsabläufe selbst versenken, war mir nach ein paar Spielminuten auch schon wurscht. Ach ja: Grafik und "Musik" sind zum Davonlaufen. **WINNIE FORSTER**

**LUNAR POOL****NES****SPIELETYP:** **HERSTELLER:** FCI**TESTVERSION VON:** Allan**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2**FEATURES:** Levelanwahl**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene**CA.-PREIS:** 110 Mark**27%**  
**GRAFIK****26%**  
**MUSIK****19%**  
**SOUNDEFFEKTE****38% SPIELSPASS**

NIEDER MIT DER MAUER

# CRACKOUT

*Ein zweiter Ball verdoppelt die Überlebenschancen*

**E**s war einmal vor langer Zeit... Mit diesen Zeilen beginnen nicht nur Märchen, so könnte auch die Anleitung zu Konamis neuestem NES-Modul starten. Ende der siebziger Jahre eroberte ein Programm die Herzen der damaligen Videospieler: "Breakout" — die aufgepeppete Version von "Pong", dem älteren Videospiel. Im Lauf der Zeit erschienen für alle nur erdenklichen Computer und Konsolen unendlich viele Versionen des Kulttitels. Lediglich die deutschen NES-Besitzer wurden von einer Breakout-Variante verschont — bis heute.

"Crackout" greift das klassische Konzept behende auf und präsentiert eine dezent aufgemöbelte Adaption. Oben am Bildschirm sieht Ihr jede Menge Ziegelsteine, die Ihr mittels Ball (flitzt durch die Gegend) und Schläger (unter Eurer Kontrolle) abtragen müßt. Die Aufgabe: Alle Blöcke durch Ballberührung verschwinden lassen. Die Gefahr: Der Ball darf die Spielfläche nicht verlassen. Die Lösung: Die Kugel mit dem Schläger am Verlassen des Geländes hindern. Glücklicherweise bergen herumschwirrende Hindernisse Extras, die sich meist positiv auswirken (zweiter Ball, Rakete etc.).

**FAZIT** Glänzt Konami ansonsten mit technisch hochwertigen und spielerisch durchgestylten Produkten, fällt das simple Crackout doch beachtlich aus dem Rahmen. Einen gewissen Unterhaltungswert kann man

dem Modul (wie übrigens fast allen Varianten von Breakout) nicht absprechen — doch ein paar mehr Ideen hätten's schon sein dürfen. Crackout ist zwar kein schlechter, aber auch keiner der besseren Clones des Oldies: kaum Extras, langweilige Grafik, lascher Sound. Wer auf höchst unkomplizierte Geschicklichkeitsspiele steht, darf zugreifen.

**MARTIN GAKSCH****CRACKOUT****NES****SPIELETYP:** **HERSTELLER:** Palcom**TESTVERSION VON:** Konami**ANZAHL DER SPIELER:** 1**FEATURES:** Continue, Paßwort**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis**CA.-PREIS:** 100 Mark**49%**  
**GRAFIK****48%**  
**MUSIK****37%**  
**SOUNDEFFEKTE****55% SPIELSPASS**

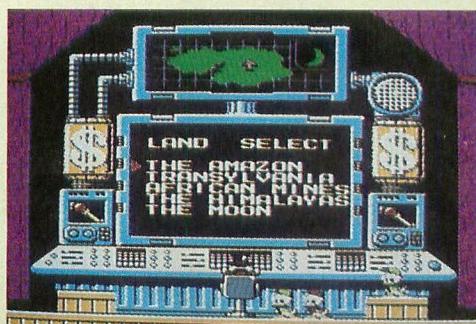
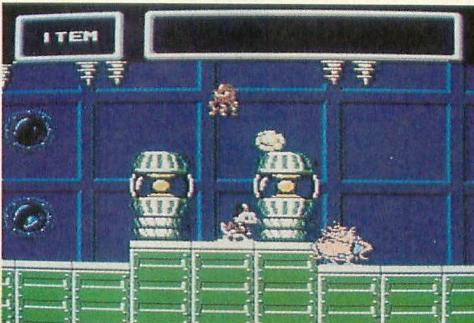
# POGO-JUMP-PARADE DUCK TALES

**S**

seit im deutschen Fernsehen die gleichnamige Trickfilmserie angelauft ist, weiß jeder, um welche Enten es sich handelt: den Entenhäuschen Duck-Clan natürlich! Bei diesem Modul steht Onkel Dagobert persönlich im Mittelpunkt. Auf seinen Expeditionen zu den entlegenen Winkeln der (Enten-) Welt wird er natürlich von Verwandtschaft und Freunden unterstützt.

Seine fünf Reiseziele führen ihn zum Amazonas, nach Transsylvanien, in afrikanische Minensysteme, in den Himalaya und auf den Mond. Ausgangspunkt ist Dagoberts Kontrollraum, von wo aus Ihr ein beliebiges Ziel wählt. Den Helden mit Zylinder sieht Ihr immer von der Seite. Außer den üblichen Aktionen wie Links/Rechts-Laufen, Lianen und Leitern Auf- und Ab-klettern, Ducken und Springen, gibt es noch eine Spezialität: Der beste Trick ist der Pogo-Jump.

**Vorsicht Dagobert:  
Von oben nähert  
sich ein widerliches  
Etwas**



**Hier darf Ihr  
die fünf Levels  
wählen**

Dazu müßt Ihr im Sprung gleichzeitig auf Knopf B und Steuerkreuz nach unten drücken. Dagobert streckt so seinen Spazierstock nach unten und nutzt dessen Elastizität aus, um sich wesentlich höher als mit einem herkömmlichen Hüpfen nach oben zu katapultieren. Mit diesem Manöver kann Ihr auch Steine, Schatzkisten und Gegner knacken. Wichtig ist nur, daß Ihr eine feste Absprungfläche

habt. Versucht Ihr diesen Trick in den Schneeverwehungen des Himalajas, bleibt Ihr jämmerlich stecken und seid für kurze Zeit wehrlos. Berühren Euch die Fieslinge, verliert Ihr Lebensenergie. Ist sie dahin, büßt Ihr ein Bildschirmleben ein. Mit leckeren Torten und schmackhafter Eiscreme bringt Ihr Euren entkräfteten Helden wieder auf die Beine. Kurz bevor Ihr den Schatz der jeweiligen Spielstufe



*Mit seinem Spazierstock hüpf't Dagobert nicht nur elegant, er erledigt damit auch seine Feinde*

raffen könnt, taucht regelmäßig ein extrem widerstandsfähiger Brocken auf. Erst, wenn Ihr diesen erledigt habt, ist der Weg frei. Davon abgesehen, nimmt Dagobert natürlich alles mit, was sich irgendwie zu Geld machen läßt. Ist ein Level geschafft, könnt Ihr die neu eroberten Reichtümer im Geldspeicher lagern. Zu manchen Abschnitten habt Ihr jedoch nur dann Zugang, wenn Ihr in einem anderen Level einen Schlüssel findet.

**FAZIT** Ganz kann der alte Dagobert Mario nicht das Wasser reichen, aber erste Ansätze sind da. Viele Geheimgänge gibt es zu erkunden, unsichtbare Bonusgegenstände sind an den unmöglichsten Stellen versteckt. Der Hauptunterschied zwischen den drei anwählbaren Schwierigkeitsgraden besteht in der geringeren Menge an Extras zum Energieauffrischen. Nach den fünf Levels kommt nicht mehr viel: Nur noch Dracula muß besiegt und ein Wettlauf zum Schatz gewonnen werden.

Die Grafik ist bunt und witzig animiert. In Verbindung mit der "Easy"-Einstellung ist es ein ideales Einsteigerspiel. Der Experte für Geschicklichkeitsspiele aller Art wird auch auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad nicht viel länger als einen Tag zum Durchspielen benötigen. Für Einsteiger ideal, für Veteranen als neue Herausforderung fast zu leicht. **STEPHAN ENGLHART**

## DUCK TALES NES

**SPIELTYP:**



**HERSTELLER:** Capcom

**TESTVERSION VON:** Theo Kranz

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** 3 Schwierigkeitsgrade, Levelwahl

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 90 Mark

**70%**  
**GRAFIK**

**71%**  
**MUSIK**

**59%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**72% SPIELSPASS**

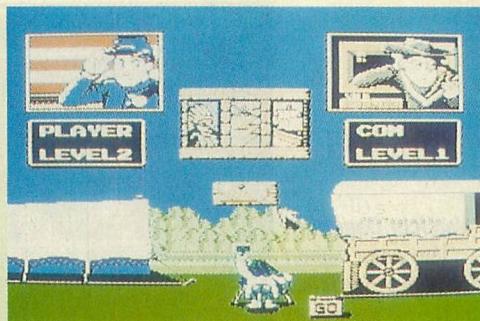
DER NORDEN HAT SORGEN  
**NORTH AND SOUTH**

**K**

eine knallharte Simulation, sondern eine lockere Aufarbeitung des bekanntesten Kapitels der amerikanischen Historie erwartet Euch mit "North & South", das sich französische Spieleentwickler ausdachten.

Ihr müßt (wahlweise gegen einen menschlichen Mitspieler oder Computergegner) eine Partei des amerikanischen Bürgerkriegs zum Sieg führen bzw. alle feindlichen Einheiten vernichten. Dazu wird abwechselnd auf einer bildschirmfüllenden Übersichtskarte gezogen. Betretet Ihr einen bisher neutralen Staat Nordamerikas, zeigt Euch ein Fähnchen als neuen Besitzer an. Provinzen des Gegner müssen hingegen komplett umzingelt und von der Außenwelt abgeschnitten werden, um Eure Flagge zu hissen. Treffen in einem Bundesstaat zwei verfeindete Truppen zusammen,

Auf diesem ungewöhnlichen Option-Bildschirm könnt Ihr allerlei einstellen

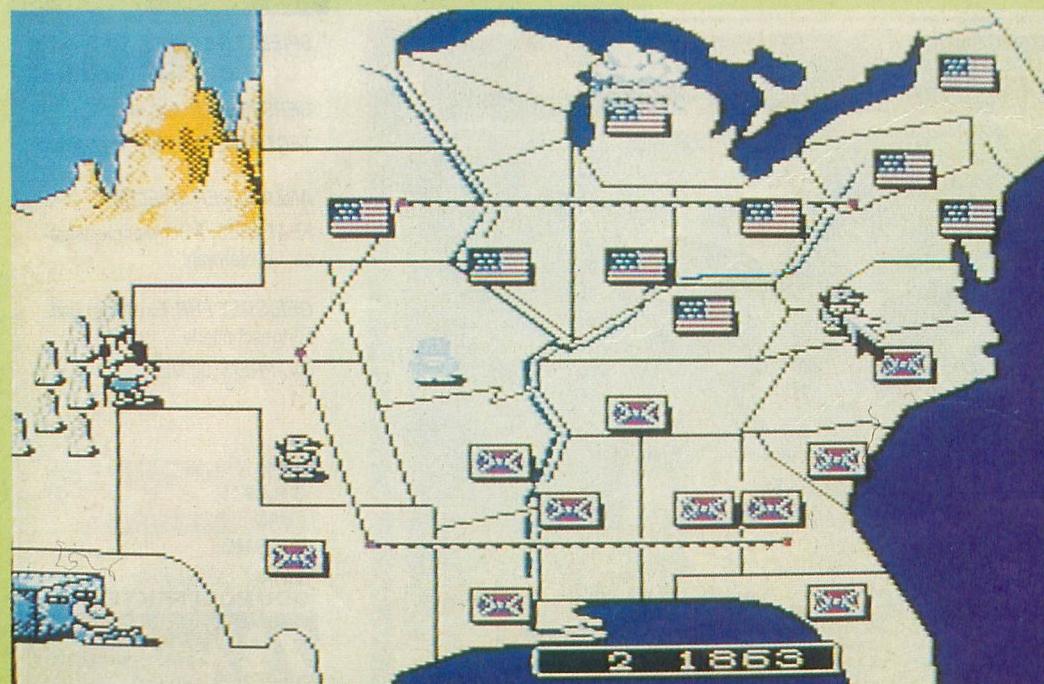


Alle Schlachten schlägt Ihr in speziellen Action-Sequenzen

kommt's zur Schlacht. Für solch ein Gemetzel gibt's einen eigenen Spielhintergrund in anderem Maßstab; dort bewegt Ihr in Echtzeit (d.h.: es gibt keine Spielzüge, alle Handlungen laufen gleichzeitig ab) mit dem Joypad Infanterie, Kavallerie oder Geschütze. Während Reiter und Fußsoldaten den Gegner im Nahkampf attackieren, ballert die Kavallerie auf

Wunsch über Distanz. Auch auf dem Schlachtfeld gilt die goldene "North & South"-Regel: Vorbei ist's erst, wenn alle Truppen einer Partei verschwunden sind.

Joypad-Geschicklichkeit kommt auch in zwei anderen Spielsequenzen zum Zuge: So könnt Ihr z.B. vorbeirauschende Züge entern und das transportierte Gold des Gegners in



*Nord gegen Süd: Ganz Nordamerika will erobert sein.*

den eigenen Tresor befördern. Messerwerfend springt Ihr von Waggondach zu Waggondach, um am Kopf des Zuges das Kommando und das Gold zu übernehmen. Ähnlich geht Ihr auch bei der Erstürmung eines Forts vor. Neben taktischem Köpfchen zählen so bei North & South auch die Jump'n'Run-Fähigkeiten.

Spieler, die noch mehr Abwechslung brauchen, können vor Spielbeginn Indianer und Mexikaner ins Geschehen einschalten. Außerdem gibt's auf Wunsch Unwetter und vier historische Ausgangssituationen.

**FAZIT** Ein erfrischend einfaches Strategiespiel wurde ansprechend umgesetzt: North & South bietet putzige Grafik, gelungene Soundeffekte und Jingles sowie super-freundliche Benutzerführung. Selbst Spieler, die zu faul sind, die deutschsprachige Anleitung zu sichten, dürften binnen weniger Minuten gecheckt haben, was abgeht. Ab dann beginnt ein (vor allem mit einem menschlichen Mitspieler) sehr spaßiges, jedoch wenig komplexes Gerangel und Gehacke um die amerikanischen Bundesstaaten. Die Actionsequenzen sind zwar nur mäßig originell, als Abwechslung zum Armee-Verschieben jedoch ganz passabel. Nur Hardcore-Strategen und Geschichtsfreaks seien gewarnt: Eine historische Simulation ist das Spiel in keiner Weise.

WINNIE FORSTER

**NORTH & SOUTH  
NES**

**SPIELTYP:**



**HERSTELLER:** Infogrames

**TESTVERSION VON:** Yeno

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2

**FEATURES:** 3 Schwierigkeitsgrade, 4 Szenarios

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 120 Mark

**67%  
GRAFIK**

**63%  
MUSIK**

**68%  
SOUNDEFFEKTE**

**70% SPIELSPASS**

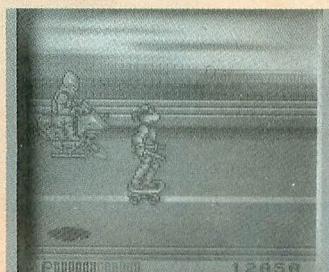
# NACHSCHLAG TEENAGE TURTLES 2

**D**

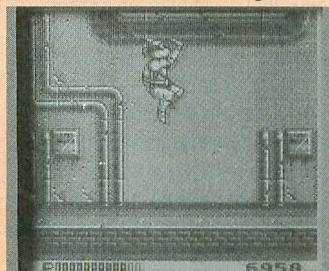
as Duell, auf das die Fans aller durchgeknallten Superhelden gewartet haben, findet diesen Monat auf Eurem Game Boy statt: Neben "Turtles 2" erschien nämlich letztes Jahr in den Staaten ein zweites Prügelmobil um mutierte Kleintiere. Wie die Schildkröten-Nachzieher "Battletoads" sich geschlagen haben, könnt Ihr an anderer Stelle in der *VIDEO GAMES* nachlesen. Den zweiten Handheld-Auftritt ihrer härtesten Gegenspieler nehmen wir hier unter die Lupe.

Wer den ersten Teil, den "Teenage Turtles"-Automaten oder eines der Computerspiele kennt, weiß ungefähr, worum's in Konamis neuestem Prügelnaller geht: Hintereinander bewegt Ihr die sympathischen Pizzafresser durch (meist) horizontal scrollende Gegenden, vermöbelt vermummte Bösewichte und fordert den jeweiligen

Level-Hüter (auch Endgegner genannt) zu einem besonders deftigen Schlagabtausch. Viel hat sich seit dem ersten Teil nicht getan, so daß Profis schnell ins neueste Turtles-Abenteuer abtauchen können. Einige



*Die Turtels müssen diesmal auch Skateboards besteigen*



*Die Sprungtalente der Karate-klopper haben nicht nachgelassen*

dezent eingestreute Neuerungen sind jedoch erwähnenswert. So folgen nach einem komplett durchlaufenen Abschnitt neugestaltete Bonuslevels, in denen Ihr teils um die Rückkehr verlorener Kampfgefährten kämpft. Also keine Panik, falls Ihr Eure Liebings-schildkröte schon im ersten Level verliert.

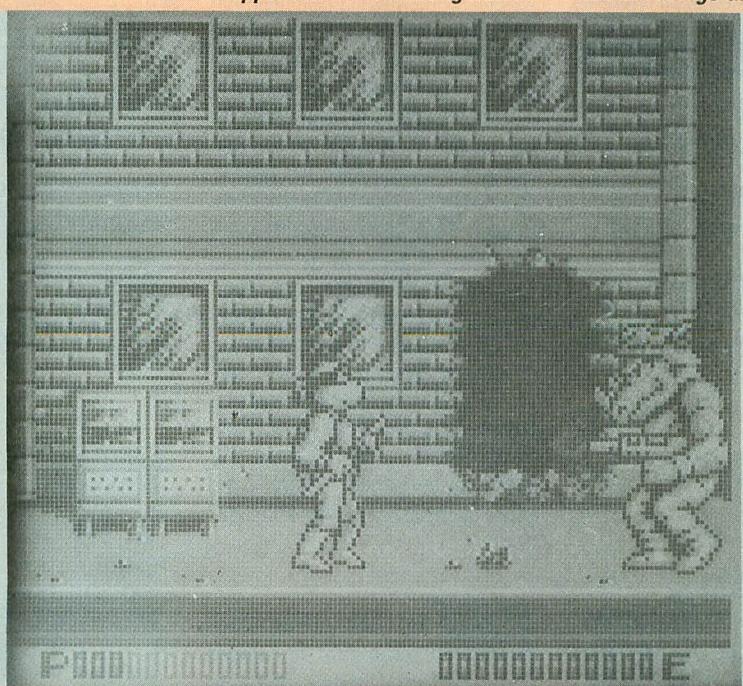
Außerdem warten neben dem üblichen "Hindernisse überspringen" und "präzise zudreschen" andere Leibesertüchtigungen auf Euch. Im Verlauf der Handlung müßt Ihr z.B. an Rohrstangen entlangklettern und aufs



*Welchen der vier Prügelpuppen Ihr steuert, dürft Ihr entscheiden*



*In dem Option-Menü könnt Ihr u.a. die Songs anhören*



*Der Bösewicht rechts in der Ecke lauert mit einer MG auf die Schildkröte*

Skateboard steigen. Alle Levels sind mehrfach unterteilt; im jeweils letzten Abschnitt wartet der Endgegner. Den alten Bekannten, der mit Euch zum Finale in den Ring steigt, muß ich Euch ja wohl kaum vorstellen ...

**FAZIT** Hut ab! Ohne die reichlich abgedroschenen Pfade prügellaстиger Jump'n'Runs zu verlassen, hat Konami einen weiteren Meilenstein dieses Genres geschaffen. Gegenüber dem akzeptablen Vorgänger wurde von der Grafik bis zu den Bonusrunden alles verbessert; diese Game-Boy-Version erreicht damit das Niveau der prachtvollen NES-Variante (mit der sie inhaltlich jedoch nicht identisch ist).

Wer trotz der hübsch animierten Sprites und detaillierten Hintergründen zu Spielbeginn noch skeptisch ist, muß im weiteren Spielverlauf umdenken: Turtles 2 ist in der Gestaltung der Levels überraschend abwechslungsreich und wohl durchdacht. Über den niedrigen Frustfaktor (soll heißen: Schwierigkeitsgrad) werden wohl nur Profispieler murren; ich hab's als angenehm empfunden, gegen faire Feinde und unaufdringliche Fallen anzutreten. Wer länger an einem Modul knabbern will, sollte "Rockman World" kaufen.

**WINNIE FORSTER**

## TEENAGE TURTLES 2 GAME BOY

SPIELTYP:



HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: 3 Schwierigkeitsgrade, Soundmenü, Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

85%

**GRAFIK**

84%

**MUSIK**

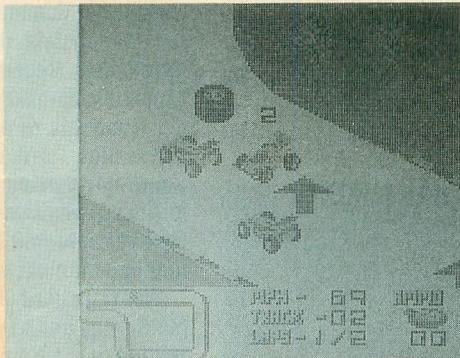
80%

**81% SPIELSPASS**



VERDAMMT RASANT

# SUPER R.C. PRO-AM



Das Reifen-Extra ist in Sichtweite

**N**intendo recycelt im Lauf der Zeit sämtliche NES-Hits und bietet sie leicht modifiziert für den Game Boy an. Noch bevor Handheld-Varianten der Action-Adventures "Metroid" und "Kid Icarus" das Schwarzweißdisplay erblickten, flitzen die ferngesteuerten Miniautos auf Rundkursen um die Wette.

"Super R.C. Pro-Am" basiert logischerweise auf "R.C. Pro-Am", das ebenfalls vom Rare-Programmierteam entwickelt wurde. Auf 24 Strecken tummeln sich jeweils vier Wägelchen, die entweder von Euch (unterstützt den Vier-Spieler-Adapter) oder vom Computer gesteuert werden. Plaziert Ihr das eigene Auto unter den ersten drei, seid Ihr weiterhin im Rennen. Unterwegs werden fleißig Extras aufgesammelt, die Euren Flitzer nicht nur ordentlich aufmotzen, sondern auch die Konkurrenten empfindlich schocken können. Bomben und Raketen sorgen oft für dezentale Unfälle der Kollegen, die Euch an die Spitze katapultieren. Seid allerdings vor Öllachsen, Beschleunigungsfeldern und anderen Unwegsamkeiten auf der Hut.

**FAZIT** Trotz meiner Liebe zum NES-Original kann mich die Game-Boy-Umsetzung nicht vom Hocker reißen. Technisch gibt's nichts zu meckern: Das Scrolling ist flink und ruckfrei. Leider huschen die Gegenstände auf der Fahrbahn so schnell vorbei, daß man kaum erkennt, was man verpaßt bzw. aufgesammelt hat.

Taktisches Extra-Haschen ist somit fast ausgeschlossen. Trotzdem: Wer öfters zu viert antritt, der sollte sich das unkomplizierte, aber spannende Autorennen unbedingt besorgen. Solo-Piloten bleiben allerdings auf der Strecke. Zu wenig Rundkurse sorgen auf Dauer nicht für die nötige Abwechslung. Nintendo hat die Game-Boy-Besonderheiten leider nicht ausreichend bedacht. **MARTIN GAKSCH**

## SUPER R.C. PRO-AM GAME BOY

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Nintendo

**TESTVERSION VON:** Dynatex

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 4

**FEATURES:** Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

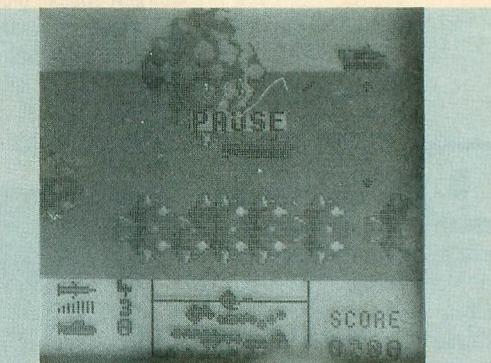
**CA.-PREIS:** 60 Mark

69%  
**GRAFIK**  
60%  
**MUSIK**  
60%  
**SOUNDEFFEKTE**

**72% SPIELSPASS**

# HUNT FOR RED OCTOBER

UNSTILLE WASSER



Im unteren Bildschirmviertel: Radar und Status

**D**ie Flucht des Sowjet-U-Bootes "Red October" in die Staaten ist keine Vergnügungsfahrt, da die Sowjets alles daran setzen, das rebellische Schiff auszuschalten. Zerstörer, Hubschrauber, Flugzeugträger und U-Boote sind auf Euch angesetzt. Die beiden Hauptwaffen sind Torpedos (unbegrenzt) und ein paar Raketen, die sich ihr Ziel selbst suchen und so lange verfolgen, bis sie es treffen. Eure spezielle Geheimwaffe ist die schon erwähnte Tarnvorrichtung, die allerdings nur begrenzt und für kurze Zeit aktiviert werden kann. Durch Einsammeln von Symbolen könnt Ihr Schaden reparieren, Raketen und Tarnenergie aufstocken und Bonusschiffe gewinnen.

Während der Tauchfahrt seht Ihr den in alle Richtungen scrollenden Bildschirm von der Seite. Um das Ende eines Levels lebendig zu erreichen, müßt Ihr Euer U-Boot geschickt durch submarine Grotten steuern, um so Angriffen von Schiffen und Hubschraubern zu entgehen. Am Ende jedes Levels gilt es, eine monströse Unterwasserfestung auszuräuchern, bevor Ihr in den nächsten Abschnitt eintaucht. Außerdem gibt's einen Zweispieler-Modus: einer befehligt die Jagdflotte, der andere schlüpft in die gewohnte Rolle des U-Boot-Kommandanten.

**FAZIT** Auf den ersten Blick wird sich niemand in dieses Spiel verlieben. Wenn man aber unerschrocken etwas weiter

schippert, entpuppt sich das Modul als ein stimmiges Action-Taktik-Gemisch. Ständig müßt Ihr ein Auge auf Radar und Aktionsfenster haben, um Waffen-einsatz und Ausweichkurs richtig zu koordinieren. Die Steuerung ist u-boathaft-orginell und trägt zur guten Spielbarkeit bei. Außer den Endgegnern finden sich allerdings langfristig keine neuen Details im Spielgeschehen.

**STEPHAN ENGLHART**

## HUNT FOR RED OCTOBER GAME BOY

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Hi-Tech

**TESTVERSION VON:** Allan

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2

**FEATURES:** High-Score-Liste

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 70 Mark

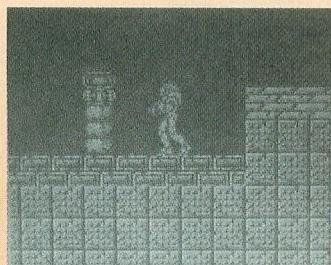
52%  
**GRAFIK**  
57%  
**MUSIK**  
59%  
**SOUNDEFFEKTE**

**64% SPIELSPASS**

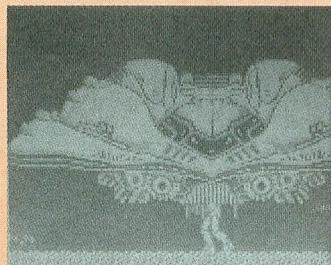
# ALIENS – DIE RÜCKKEHR METROID 2

zwei Waffen im Gepäck geht's auf in den Kampf.

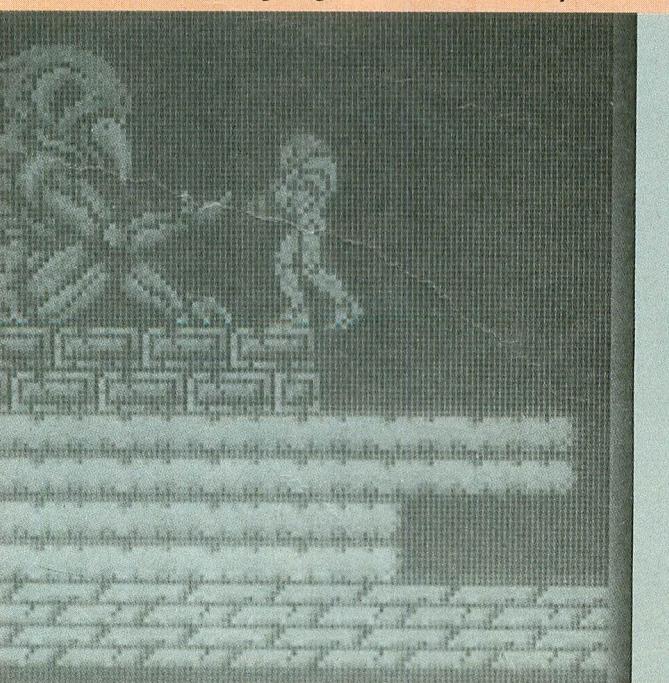
Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen, Aliens kommen Euch permanent in die Schußlinie. Nicht nur Säuren, Seen und andere Hindernisse fordern das Sprunggeschick der Helden aufs Heftigste. Genauso wie beim Vorgän-



**Batterie-Power:** Hier dürft Ihr den Spielstand speichern.



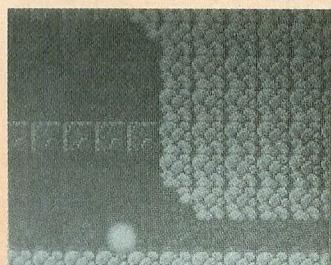
**Mit diesem Raumschiff seid Ihr auf den Metroid-Planeten gelangt**



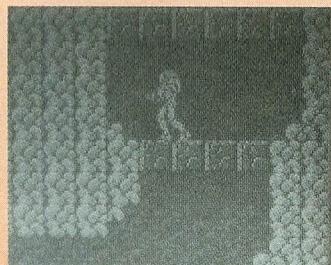
**Das gefällt dem Action-Fan:** Diese Statue hält ein praktisches Extra bereit

ger hinterlassen manche Bösewichte frische Energie oder Raketen. Extras gibt's vorwiegend in der Nähe alter Statuen, die eine geheimnisvolle Kugel bereithalten. Je nach Statue werden dort Bomben, Springstiefel, verschiedene Waffensysteme und geräumigere Rucksäcke (damit lassen sich deutlich mehr Energie und Raketen speichern) ergattert. Um niedrige Tunnels zu durchqueren, kann sich Samus gleich zu Beginn zusammenkullern und als Ball weiterrollen.

An einigen Stellen im Labyrinth darf Ihr netterweise den Spielstand speichern. Die Batterie im Modul ar-



**Wie praktisch:** Samus Aran kann sich zur Kugel zusammenrollen



**Das Höhlensystem ist ziemlich verzweigt und komplex**

chiviert drei verschiedene Spielstände. Metroid 2 ist zur Zeit nur als US-Import zu haben, offiziell rechnen wir Mitte '92 mit dem Modul.

**FAZIT** Als alter Metroid-Fan (niemals werde ich den Kampf mit Mother Brain vergessen) konnte mir Nintendo keinen größeren Gefallen erweisen, als eine Fortsetzung zu veröffentlichen. Leider wurden meine Erwartungen nur teilweise erfüllt. Ganz klar: so gut wie das NES-Vorbild ist Metroid 2 nicht. Dafür kommt auf dem Game Boy die Aliens-Atmosphäre zu wenig rüber. Die packende Soundunterhaltung weiß noch zu begeistern, dafür ist die Grafik zwei Stufen zu düster und unspektakulär gehalten: Meine Augen haben sich schon nach wenigen Minuten beschwert. Spielerisch wurde zwar einiges an Extras und Labyrinthen reingepackt, doch mir ist's etwas zu unübersichtlich. Ein paar Anhaltspunkte (wie wär's mit 'ner Karte auf Tastendruck?) zur Orientierung hätten nicht geschadet. Statt "echten" Action-Adventure-Elementen dominiert Ballern und Rumlaufen. Metroid 2 ist zwar ein gutes Actionmodul, das erwartete Sonderklassenspiel ist's leider nicht geworden.

MARTIN GAKSCH

## METROID 2 GAME BOY

SPIELTYP:



HERSTELLER: Nintendo

TESTVERSION VON: Eigenimport

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittenen und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

68%  
GRAFIK

73%  
MUSIK

74%  
SOUNDEFFEKT

**72% SPIELSPASS**

# AUFSTAND IN DER ANTIKE

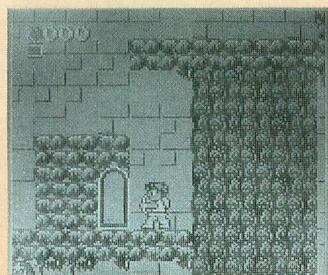
# KID ICARUS



Nach der überraschenden Wiederbelebung der Elite-Soldatin Samus "Metroid-Killer" Aran greift ein weiterer Action-Adventure-Veteran ins neuzeitliche Spielegeschehen ein. Titelseiten-Aspirant "Kid Icarus", allseits bekannt durch seine Heldenaten auf dem NES, holt erneut Pfeil und Bogen aus dem Köcher. Sein aktuelles Game-Boy-Abenteuer trägt den Namen "Kid Icarus: Of Myths and Monsters" und führt ihn in die alttümliche Welt der Götter.

Schauplatz der Machtkämpfe von Gut und Böse ist "Angel Land", ein in vier Levels unterteiltes Kampfgebiet. Jede der Spielstufen ist erneut in mehrere Abschnitte unterteilt, nach deren Bewältigung Ihr jeweils speichern dürft — eine Batterie macht's möglich. Während Szenarios 1 bis 3 halbwegs gradlinig aufgebaut sind (man kann sich kaum verlaufen), fordert der letzte Teil Euren Forschungs-

geist. Das Spielfeld scrollt konsequent in alle Richtungen; drückt Ihr Pause, lädt ein Menü zum Extra an und auswählen ein. Hilfsmittel, teils vom NES-Modul bekannt, werden ent-



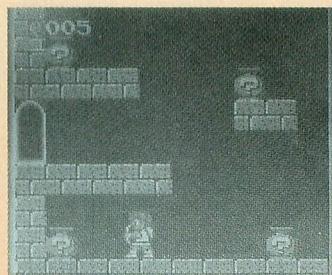
Ihr solltet keine Türen auslassen:  
Meist lohnt sich der Besuch



Hinweise helfen Euch, die gestellte Aufgabe zu bewältigen

weder gegen Herzchen eingetauscht (bescheren die Gegner) oder unterwegs gefunden. Die Auswahl kann sich sehen lassen: Fast ein Dutzend Extras (Schlüssel, Hämmer, Landkarten, Harfen etc.) buhlen um die Gunst des Spielers. Eure Hauptwaffe bleiben allerdings immer Pfeil und Bogen.

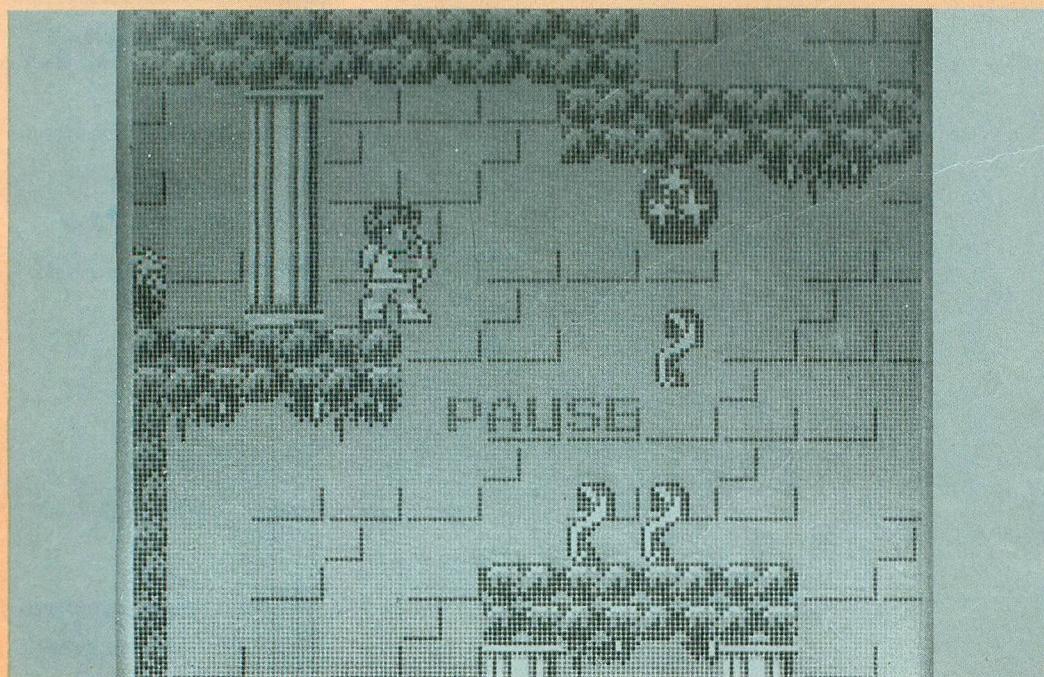
Neben Feinden, Plattformen und Schatztruhen trefft Ihr ab und zu auf Türen, die sich zu öffnen lohnen. Als Lohn fürs Klinkenputzen winken Extra-Shops, Herzchenfundgruben, Krankenhäuser, Info-Texte oder Bonusräume.



Hinter den Türen verbergen sich interessante Bonusräume



In den Shops dürft Ihr fleißig Extras einkaufen



Kid Icarus muß vier Levels, die in je vier Abschnitte unterteilt sind, durchwandern

**FAZIT** Wie schon Metroid zählt auch Kid Icarus auf dem NES zu meinen Lieblingsmodulen. Leider gibt's bei dieser Game-Boy-Neuausgabe eine Parallele zum Metroid-Remix: es spielt sich zwar gut, weist aber keine "State of the Art"-Qualitäten auf. Kid Icarus ist ein technisch solider Geschicklichkeits-test mit vielen Levels, ordentlich Extras und einer angenehmen Batterie. Man kommt schnell rein, der Schwierigkeitsgrad ist zumindest anfangs einsteigerfreundlich. Alle wichtigen Details wurden kompetent ausgearbeitet. Steuerung, Scrolling, Feind-Plazierung, Untermenüs: kein Anlaß zur Klage. Was mir allerdings abgeht, sind neue Ideen, Überraschungen und etwas Pfiffigkeit bei der Level-Gestaltung. Das Ganze wirkt bieder und hausbacken.

Schade drum, denn prinzipiell ist Kid Icarus ein prima Spiel, das einige Wochen fesselt und durchaus zum Kauf verführt. Wer auf ein grundständiges Geschicklichkeitsmodul mit Adventure-Touch steht, der darf bedenkenlos zugreifen. Zumal Grafik und Sound auf gewohnt hohem Nintendo-Niveau stehen.

MARTIN GAKSCH

## KID ICARUS GAME BOY

### SPIELETYPE:



HERSTELLER: Nintendo

TESTVERSION VON: Eigenimport

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Batterie

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

69%

GRAFIK

68%

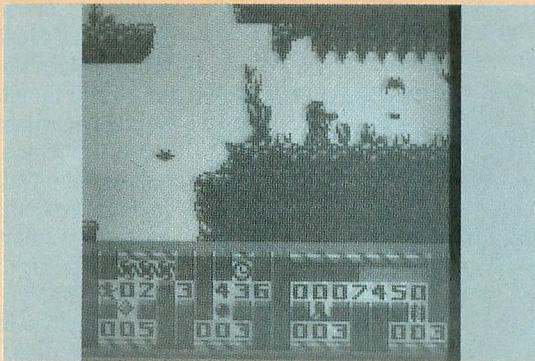
MUSIK

69%

SOUNDEFFEKTE

**70% SPIELSPASS**

# RASANT UND RISKANT TURRICAN



Kein Top-Modul auf dem Game Boy

**C**omputerbesitzer kennen und lieben ihn, auf dem Mega Drive ballert er sich auch schon durch Horden feindlicher Aliens und jetzt gibt er seinen Game-Boy-Einstand: "Turrican". Der rast- und rostlose Roboter ballert sich mit einer Handvoll unterschiedlicher Waffen durch die wildesten Alien-Ansammlungen. Dabei sucht er in den großen Leveln nur nach dem Ausgang, der ihn in den nächsten, noch schwereren führt. Auf dem Weg begnet er insgesamt sieben Obergegnern, die alle mit anderen Strategien zu schlagen sind. Um die einzelnen Waffen auszuwählen, ist das Joypad kompliziert belegt: Knopf B läßt bei kurzem Druck die Kanone sprechen und erzeugt bei längerem Druck einen lenkbaren Energieblitz. Mit Kombinationen des Joypads und der Select-Taste kann Turrican sich in ein rotierendes Sägeblatt verwandeln, Minen legen, Granaten werfen oder eine "Powerline" auslösen.

**SCHIRMAUSSCHNITT** etwas verkleinert, aber der Level-Aufbau nicht daran angepaßt worden. Das Ergebnis: Wo man auf Mega Drive klar sehen kann: "Vorsicht Falle!", tappt man bei Game Boy nichtsahnend in den nächsten Energieabzug hinein. Von der Faszination des Computer-Originals blieb wenig übrig. Nur für abgebrühte Game-Boy-Spieler.

BORIS SCHNEIDER

## TURRICAN

### GAME BOY

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Accolade

**TESTVERSION VON:** Flashpoint

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** High-Score-Liste, Continue

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 70 Mark

**67%**  
**GRAFIK**

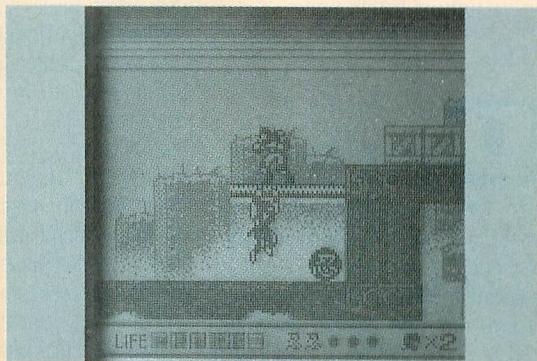
**32%**  
**MUSIK**

**30%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**51% SPIELSPASS**

**FAZIT** Das schwierige Unterfangen, Turrican auf den Game Boy umzusetzen, haben die Programmierer technisch fein hinbekommen. Grafik, Scrolling und Geschwindigkeit bieten keinen Grund zur Klage, lediglich die Musik ist ziemlich schlaff. Spielerisch hingegen hat man sich nicht mit Ruhm bekleckert. Zum einen wurde das Spiel mit noch mehr Gegnern noch schwerer gemacht. Zum anderen ist der Bild-

# DER NÄCHSTE BITTE NINJA SHADOW



Trotz netter Gags wenig Neues

**T**ecmos "Ninja Gaiden"-Prügelkünstler gehört zu den wenigen seiner Zunft, die auf Konsolen jedes Herstellers auf Verbrecherjagd gehen. Nach dem Einstand auf dem Atari Lynx und Ausflügen auf das Nintendo-Entertainment-System (als "Shadow Warrior") und Segas Game Gear beeindruckt er jetzt seine Feinde mit einer Vorführung auf dem Game Boy. Wie üblich wurden Spielinhalt, Levelaufbau und Fähigkeiten des Helden für die Neuauflage radikal geändert; diesmal kämpft der Shadow mit Dolch, Säbel und Ninjaku-Kletterseil. Eine Handvoll herumliegender Extrawaffen komplettieren die Ausrüstung im Lauf des Spiels. Sind die Levels auch abwechslungsreich gestaltet (gescrollt wird mal vertikal, mal horizontal) und mit verschiedenen Fallen und Hindernissen gespickt (können meist übersprungen oder überklettert werden), bleibt die Aufgabenstellung doch die alte: Durch Horden von ballernden und prügelnden Kämpfern und Kampfrobotern schlägt Ihr Euch fünfmal bis zum jeweiligen Obermotz durch. Dieser behindert Euch eine Zeitlang mit raffinierten Techniken und dickem Fell, bis er verpuffend den Weg frei gibt.

**FAZIT** Jetzt langt's dann langsam: Noch eine Ninja-Gaiden-Version verkrafen selbst gestählte Einzelkämpfernerven nicht. Dabei ist die Game-Boy-Version nicht mal die schlechteste und schlägt zumindest die

enttäuschende Vorführung auf dem Lynx. Trotzdem bleibt nach einigen Spielstunden (Könner haben's dann schon durchgespielt) ein abgestandenes Gefühl. Trotz netten Gegnertricks und einigen Feinheiten im Levelaufbau, fehlt der Reiz, die Spannung und das gewisse innovative Element. Wer auf letzteres verzichten kann, hat dennoch seinen Spaß. WINNIE FORSTER

## NINJA SHADOW

### GAME BOY

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Tecmo

**TESTVERSION VON:** Flashpoint

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 70 Mark

**59%**  
**GRAFIK**

**53%**  
**MUSIK**

**49%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**62% SPIELSPASS**

# FINAL FANTASY LEGEND 2

**D**er Beginn ist wundersam, aber so steht er geschrieben: Daddy gibt Euch ein Stück des magischen Weltenbaustoffs "Magi", verspricht wiederzukommen und ist mit einem Satz aus dem Fenster verschwunden. Das war vor vielen Jahren in Eurer Kindheit. Da sich sein Versprechen immer noch nicht erfüllt hat, beschließt Ihr, Euch auf die Suche zu machen. Vier Schulkameraden samt Lehrer, der seine Schüler nicht alleine gehen lassen will, ziehen mit Dir.

Außerdem erfahrt Ihr, daß die Welten durch Magi geschaffen wurden. Diese geheimnisvollen Artefakte haben unvorstellbare Kräfte. Wer sie besitzt, kann zu einem Gott werden. Um den Mißbrauch dieser Macht zu verhindern, müßt Ihr alle 77 Magiteile sammeln. Dann erst ist der friedliche Fortbestand des Universums wieder einmal gesichert.

Bevor Ihr es wagen könnt, die von bösartigen Monstern bevölkerte Welt außerhalb Eures Städtchens zu betreten, müßt Ihr eine Gruppe um Euch scharen. Sowohl der eigene Charakter, als auch Eure Begleiter können aus folgenden Rassen stammen: männliche oder weibliche Menschen und Mutanten, Roboter, Schleimbatten, Babydrachen oder Teufelchen. Um den immer größer werdenden Herausforderungen gewachsen zu sein, gewinnen Eure Männer im Verlauf des Spiels an Gold, Erfahrung, Kampf- und Zauberkraft.

Mensch und Mutant verbessern ihre Werte im Kampf. Roboter gewinnen vor allem durch bessere Ausrüstung an Stärke. Monster transformieren sich in andere Gestalten, indem sie nach einem Kampf liegengeliebenen Überreste der Gegner...äh...verspeisen.

Verlaßt Ihr mit Euren Männern das Dorf, wird auf eine große Übersichtskarte geschaltet. Dort seht Ihr die Landschaft aus der Vogelperspektive.

Bei Eurer Reise durch unbekannte Welten helfen Dorfbewohner als redselige Informanten, dem Handlungsstrang zu folgen. So wird Euch z.B. zu Beginn geraten, ein Höhlenlabyrinth zu erforschen. Habt Ihr es ausgeräumt, schickt Euch der Lehrer in eine Stadt, in der Ihr magische Gegenstände und Waffen einsackt. Im Cafe bekommt Ihr den Hinweis, das Heiligtum der Isis aufzusuchen und so weiter.

Sämtliche Kämpfe werden bei diesem Rollenspiel wie üblich nicht actionreich, sondern strategisch und taktisch ausgetragen. Nicht Reaktion und Geschicklichkeit machen Euren Erfolg aus, sondern der geschickte Einsatz von Zaubersprüchen und Ausrüstungsgegenständen.

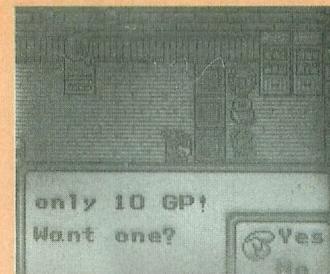
**FAZIT** Dieses Spiel hat für Game-Boy-Verhältnisse einen beachtlichen Umfang. Die ersten beiden Welten können in ca. zwei Stunden abgehakt werden. Rechnet man den steigenden Schwierigkeitsgrad mit ein,



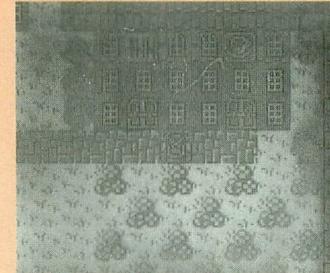
**Palaver:** Ein Smalltalk bringt Informationen.

EIGEN		Mutant	
STR	80	XL Long	38
DEF	5	Blizzard	15
AGL	4	Bronze	-
MANA	11	→ Bow	24
		↓ Bronze	50

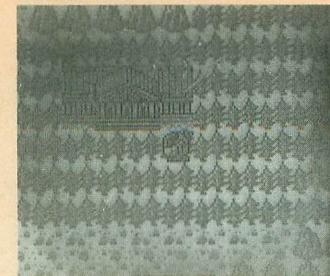
**Besitzerstolz:** Attribute und Ausrüstung auf einen Blick.



**Prost:** In einer Raststätte darf gebechert werden.



Eine komplette Welt im Westentaschenformat



**Orientierung:** die Übersichtskarte für den Weitblick



**Ach du Schreck:** Jede Menge Monster greifen an.

dann liegt die Gesamtspielzeit bei geschätzt 40 bis 80 Stunden. Nur Profis schaffen's schneller. Sehr hilfreich ist die Übersicht aller Ausrüstungsgegenstände inklusive ihrer Eigenschaften.

Alle Feinheiten werden in der Anleitung allerdings nicht erwähnt. Einem völligen Anfänger bleiben so Einstiegsschwierigkeiten (trotz der beigelegten Karten für die Dungeons der ersten vier Welten) nicht erspart.

Das Waffensystem ist etwas seltsam: Alle Waffen können nur begrenzt verwendet werden; sogar Fußtritte müßt Ihr im praktischen 80er Pack kaufen. Bei einer Rast erholen sich nicht nur die Kampfgefährten, sondern auch die Waffen...

In Sachen Umfang, Benutzerfreundlichkeit und Tiefgang braucht dieses Modul den Vergleich mit "stationären" Rollenspielen nicht zu scheuen. Durch die eingebaute Batterie (sehr lobenswert) kann man mal kurz eine Dungeon-Etage abräumen, sofort speichern und wieder ausschalten: ideal für unterwegs.

Diese Fortsetzung ist klar komplexer und wirkt von der Präsentation und den Inhalten etwas ausgereifter als der Vorgänger.

STEPHAN ENGLHART

## FINAL FANTASY LEGEND 2 GAME BOY

**SPIELTYP:**

**HERSTELLER:** Square

**TESTVERSION VON:** Galaxy

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue, Batterie

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 70 Mark

**72%**

**GRAFIK**

**70%**

**MUSIK**

**61%**

**SOUNDEFFEKT**

**79% SPIELSPASS**

DIE QUAL DER WAHL

# FINAL FANTASY ADVENTURE

**S**chon vor rund einem Jahr vergnügten sich japanische Schulkinder mit dem Game-Boy-Modul "Final Fantasy Adventure". Zeitgleich mit dem Rollenspiel "Final Fantasy Legend 2" und der Super-Famicom-Version "Final Fantasy 2", erschien jetzt das passende Action-Adventure der Final Fantasy-Serie in den USA. Dank flotter Importeure ist das Spiel nun auch in Deutschland zu haben.

Im Gegensatz zum Rollenspiel, wo Ihr eine ganze Gruppe zünftiger Helden steuert, müßt Ihr Euch im Adventure mit einem Solo-Charakter begnügen. Dieser macht sich in einem Märchenland auf die Suche nach einem Wunderbaum sowie einem extra-scharfen Sagenschwert. Nur mit diesen beiden Gegenständen läßt sich ein fieser Obermoltz erledigen, der in dem Land sein Unwesen treibt.

Grafisch und spielerisch orientiert sich Final Fantasy Adventure an dem prominenten Klassiker "Legend of Zelda". Wie im Vorbild werden Landschaft, Städte, Geschäfte, Kneipen und tiefe Labyrinthe aus der Vogelperspektive gezeigt. Zu sehen ist dabei immer nur ein bildschirmgroßer Ausschnitt des Landes. Verläßt Ihr das Bild, wird nicht gescrollt, sondern "umgeblättert". Meistens tummeln sich in den jeweiligen Bildern zahlreiche Monster, die Eurem Helden das Lebenslicht auspussten wollen. Mittels gezieltem Schwerthieb verpuffen die Feinde. Die Gegner lassen sich nicht nur mit bloßer Gewalt vertreiben — im Laufe des Spiels lernt Ihr ein paar nützliche Zauberformeln. Einige davon sind Heilsprüche, andere, z.B. der fetzige Feuerball, helfen in Auseinandersetzungen. Während Ihr Eure Hauptwaffe mit dem Feuerknopf "A" betätigkt, lassen sich Zaubersprüche, oder Spezialgegenstände mit dem Knopf "B" aktivieren.

Durch das Vermöbeln der Monster schwitzen nicht nur Euer Portemonnaie

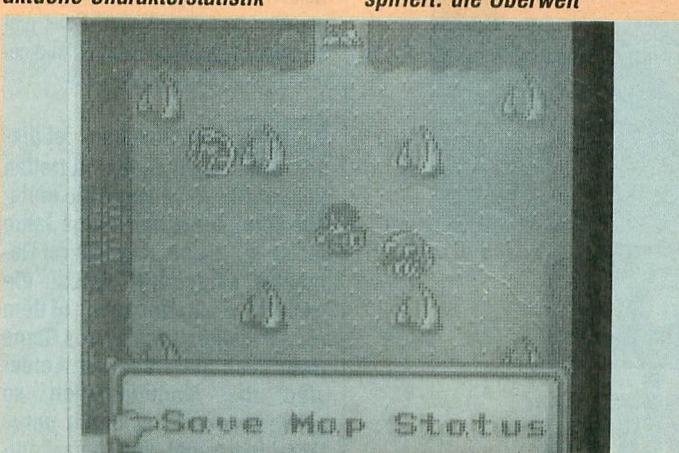
(Goldstücke) an, sondern auch das Erfahrungspunktekonto. Ist eine bestimmte Anzahl an Punkten beisammen, wird die Figur befördert. Jetzt könnt Ihr Bonuspunkte auf die verschiedenen Charaktereigenschaften individuell verteilen. Wer einen Muskelmann als Spielfigur haben möchte, verteilt alle Punkte auf Ausdauer und Stärke, wer auf Magier steht, verbessert die Intelligenz des Helden.

Unterwegs harren nicht nur zahlreiche Feinde und Supermonster, sondern auch hilfreiche Einwohner, die Euch Tips verraten und Gegenstände verkaufen. Einige der Landesbewohner schließen sich Euch sogar zeitweise an. Steuern könnt Ihr diese "Hilfskräfte" jedoch nicht, und nach der Erfüllung einer Minimission ziehen die Burschen ihres Weges.

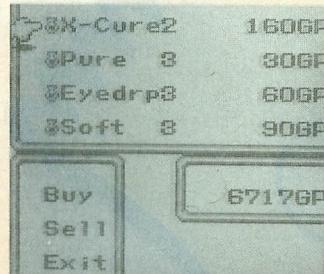
Die Bildschirmtextrte, das rund 80 Seiten starke Handbuch und die farbige Landkarte, die dem Modul beiliegt, sind komplett in Englisch. Wie im Rol-

NIKE	L21	Good
E	10492/	11113
HP	56 / 86	Stamm26
MP	20 / 20	Power20
AP	36	Wisdom17
DP	55	Will 25
6769GP		

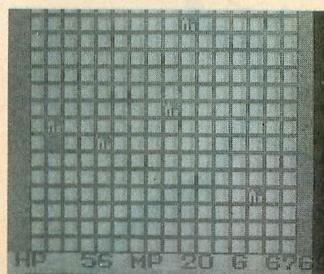
Auf Knopfdruck erscheint die aktuelle Charakterstatistik



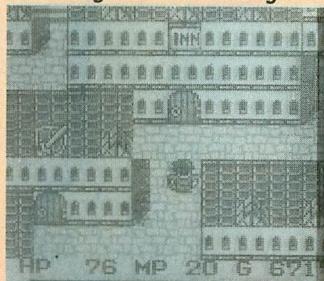
Auch die Dungeons werden aus der Vogelperspektive gezeigt



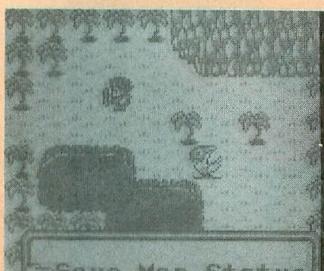
Ein paar Heiltränke solltet Ihr immer mitnehmen



Die Übersichtskarte erleichtert ein wenig die Orientierung



In Städten befinden sich komfortable Gasthäuser



Unverkennbar von "Zelda" inspiriert: die Oberwelt

lenspiel befindet sich eine Batterie im Modul, mit dem zwei Spielstände gespeichert werden.

**FAZIT** Diesen Monat breitete sich eine regelrechte Final-Fantasy-Epidemie in der Redaktion aus. Bei der Auswahl an hochkarätigem Modulfutter fiel es schwer, sich für einen der Kandidaten zu entscheiden "Ich will zuerst spielen!", "Nein ich!". Mein privater Sieger in dem Gefecht um den Final-Fantasy-Thron ist (neben dem ungeschlagenen Super-Famicom-Spiel) das Action-Adventure aus der Familie. Obwohl tüchtig beim Oldie "Zelda" abgekämpft wurde, einige "echte" Rollenspielelemente (z.B. das Kampfsystem) fehlen und dafür mehr Wert auf Action gelegt wird, macht "Final Fantasy Adventure" eine Spur mehr Spaß als der Game-Boy-Kollege "Final Fantasy Legend 2". Nicht zuletzt das ziemlich große Spielgebiet, die kleinen, aber feinen Puzzles und die für meinen Geschmack etwas spritzigere Story lassen das Programm an dem Bruder vorbeiziehen. Wer dieses Modul nicht in seinen Game Boy schiebt, sollte mit drei Monaten Batterieentzug bestraft werden.

MICHAEL HENGST

## FINAL FANTASY ADVENTURE GAME BOY

**SPIELTYP:**

**HERSTELLER:** Square

**TESTVERSION VON:** Galaxy

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Batterie

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene

**CA.-PREIS:** 70 Mark

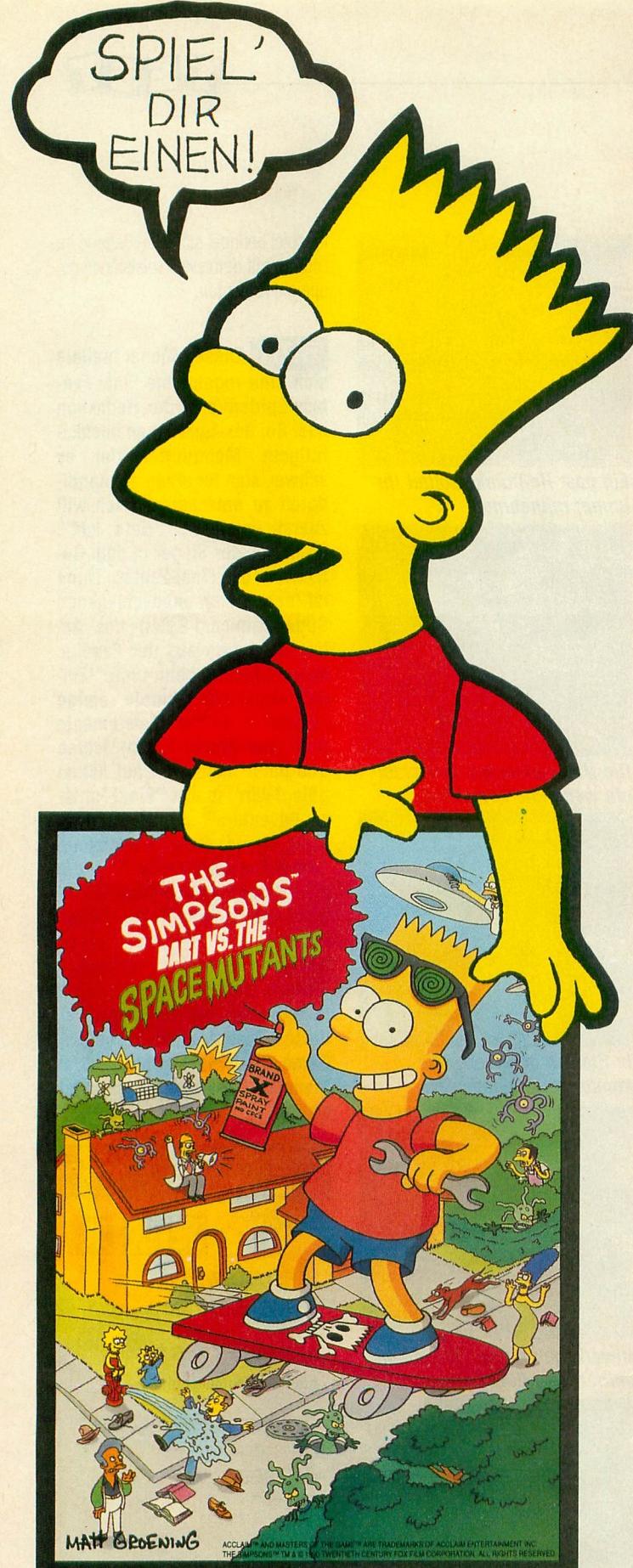
**74%**  
**GRAFIK**

**73%**  
**MUSIK**

**66%**  
**SOUNDEFFEKT**

**80% SPIELSPASS**

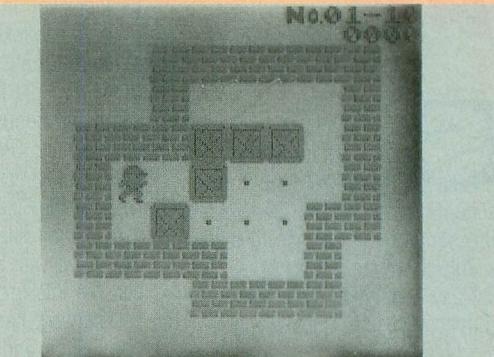




**ocean**  
**AKLaim**  
entertainment, inc.

## TEST

### WER LIEBT, DER SCHIEBT **BOXXLE**



Rechts oben werden verbrauchte Schritte angezeigt

#### U

m das Mädchen seiner Träume zu gewinnen, versucht Willy sie mit einem Geschenk zu entzücken. Das nötige Kleingeld erschafft er sich in einer Lagerhalle. Sein Job ist es, Kisten herumzuwuchten. Muskelkraft benötigt Ihr keine, dafür geht ohne Köpfchen nix. Die Behälter müssen an markierte Stellen gebracht werden. Aber im verwinkelten Lagerlabyrinth gerät man sehr schnell in eine Pattsituation: Entweder, die Kisten blockieren sich gegenseitig, der Weg zurück ist verbaut, oder ein Behälter wird an einen Fleck geschoben, von dem es kein Zurück gibt. Mit Knopf A könnt Ihr einen Fehlschub rückgängig machen. Insgesamt warten 108 Levels, bevor genug Geld für das Geschenk beisammen ist. Nach jedem Level gibt es ein Passwort, alle zehn Spielstufen können weitere zehn angewählt werden. Abgesehen vom "normalen" Spiel gibt es noch einen Modus, der Euch eigene Lagerhallen entwerfen lässt.

**FAZIT** Als "Sokoban" ist dieses Spiel wohl jedem Tüftelfan ein Begriff. Auch wenn die einfache Spielidee schon einige Jahre alt ist, hat sie nichts von ihrer Genialität eingebüßt. Selbst die großen Levels kann man auf dem relativ kleinen Display des Game Boys noch gut erkennen. Leider sind die Mammuthallen so schwer, daß ihnen durch pures Überlegen nicht mehr beizukommen ist: Mittels "Try'n>Error"

kann das Projekt schon mal eine Stunde und mehr in Anspruch nehmen; die ersten zehn Levels sind jedoch recht locker in fünf Minuten zu knacken. Die einzige Option, die ich auf dem Game Boy vermisste, ist das Zurücknehmen von beliebig vielen Zügen. Damit hätte man sich in den höheren Spielstufen viel Nerven und Zeit sparen können.

STEPHAN ENGLHART

#### BOXXLE GAME BOY

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** FCI

**TESTVERSION VON:** Allan

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Passwort, Levelauswahl, Leveleditor

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 60 Mark

**24%**  
**GRAFIK**

**60%**  
**MUSIK**

**25%**  
**SOUNDEFFEKT**

**80% SPIELSPASS**



# KRÖTENWAHN

# BATTLE- TOADS

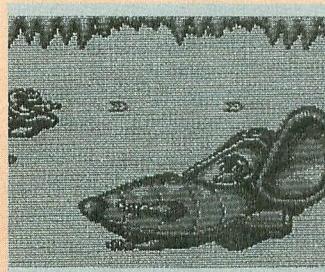


onkurrenz für die Turtles: Entsprangen schon diese verrückten Superhelden ursprünglich dem anarchistischen Humor abgedrehter Comiczeichner, setzten die Erfinder der "Battletoads" noch kräftig einen drauf. Für zwei Videospielversionen (neben der vorliegenden entstand eine bunte NES-Variante) verfahren die Erfinder nach dem Motto: "Man nehme den schrillen Charme der Ninja-Schildkröten, würze mit einer Spur Comicbrutalität und überziehe das Ganze ins Groteske." So benutzen die Toads (Kröten) zum finalen Knockoutschlag vornehmlich eine Rechte, die so groß wie der restliche Körper ist. Ihre untere Kinnlade lässt sich (in Schrecksekunden) bis zu den Füßen ausfahren. Die Feinde sehen ebenfalls aus, als seien sie gerade den pizzageschwängerten Alpträumen kreuzbraver Teenage Turtles entsprungen.

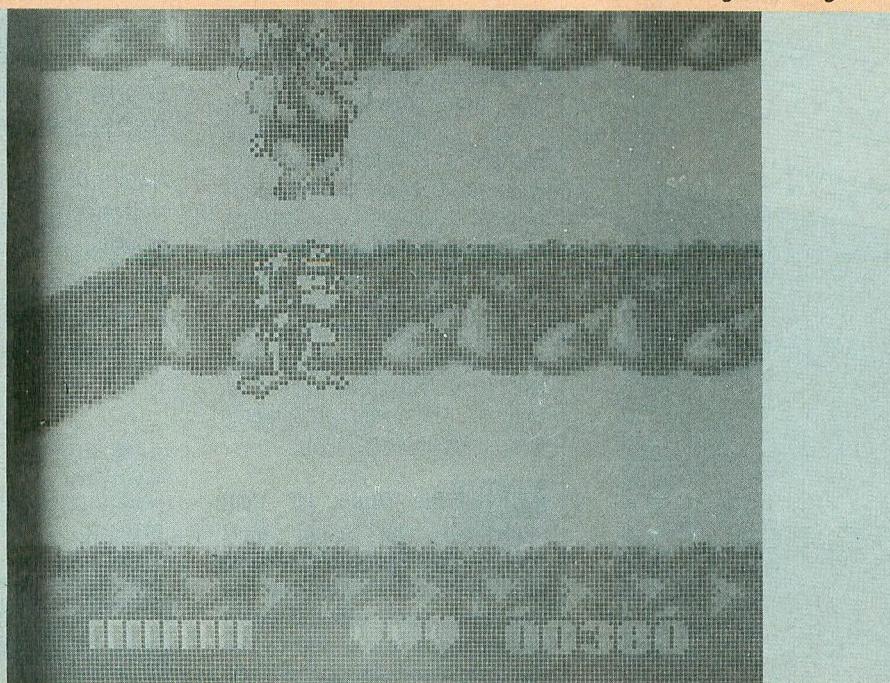
Ähnlich wie die gepanzerte Verwandschaft benehmen sich die Battletoads über weite Teile der Spieldistanz ebenfalls recht normal: Meist müsst Ihr sie durch "Double Dragon"-ähnliche Prügel-Levels führen, auf denen sie von tierischen Schlägertypen



Viele Intro- und Zwischenbilder erläutern die Handlung



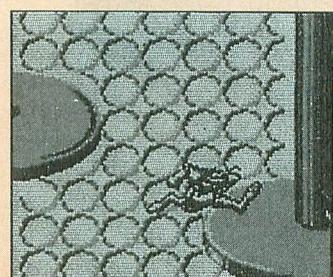
Battletoads sind Allzweck-Kampfmaschinen: hier im Raumschiff



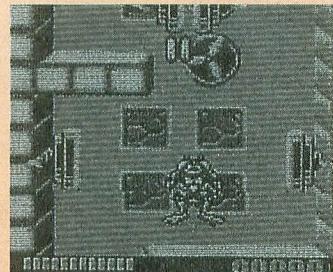
Die neuen Superstars: Battletoads sind wilder als die Teenage Turtles

erwartet werden. Grundsätzlich könnt Ihr nur einen Standardschlag ausführen, wie bei Double Dragon gehen jedoch viele Attacken automatisch in andere Angriffe über. Falls Ihr eine Waffe findet, könnt Ihr diese benutzen: Schon zu Beginn schwingt Ihr eine voluminöse Streitaxt.

Wie die Turtles erwarten die Kröten auch andere Aufgaben: Mal fliegt man im Ein-Mann-Raumschiff durch horizontal scrollende Baller-Levels, mal kämpft man sich vor vertikal scrollendem Hintergrund nach oben. Außerdem müssen drei fiese Endgegner geplättet werden, bevor die führerische "Dark Queen" zum finalen Schlagabtausch fordert.



Tödliche Fallen sind für die Kröten kein Problem



The only way is up: immer weiter geht's bergauf

**FAZIT** Was ist bloß mit Rare geschehen? Da setzt man dem einstmal strahlenden Entwicklungsteam ein todsicheres Hitspielprinzip zur gefälligen Konvertierung vor die Nase — und erhält einen müden Abklatsch, der Charme und Witz des brillanten NES-Vorbildes (kommt demnächst auch bei uns auf den Markt) weitgehend vermissen lässt. Das witzige Intro und die fetzig-abgedrehte Titelmusik stachelt die Neugier auf ein viel umjubeltes US-Modul des Vorjahres noch einmal kräftig an; was danach kommt, ist leider nur besseres Mittelmaß. Einige der Minispiele sind spielerisch auf Steinzeitniveau und frustrierend schwer. Absolute Profis können darüber natürlich nur lachen, werden sich am Rest des Spieles jedoch auch nicht besonders erfreuen. Rare glaubte, daß eine (fast) 1:1-Umsetzung der meisten NES-Animationen ausreiche, den Humor des Vorbildes auf den Winzbildschirm des Game Boys einzufangen. Sie haben geirrt (so gut wie jedes Detail entgeht dem Spielerauge) und damit hat Battletoads gegenüber den Prügelknallern von Konami und Acclaim klar verloren.

WINNIE FORSTER

## BATTLETOADS GAME BOY

SPIELTYP:

HERSTELLER: Tradewest

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

63%  
GRAFIK

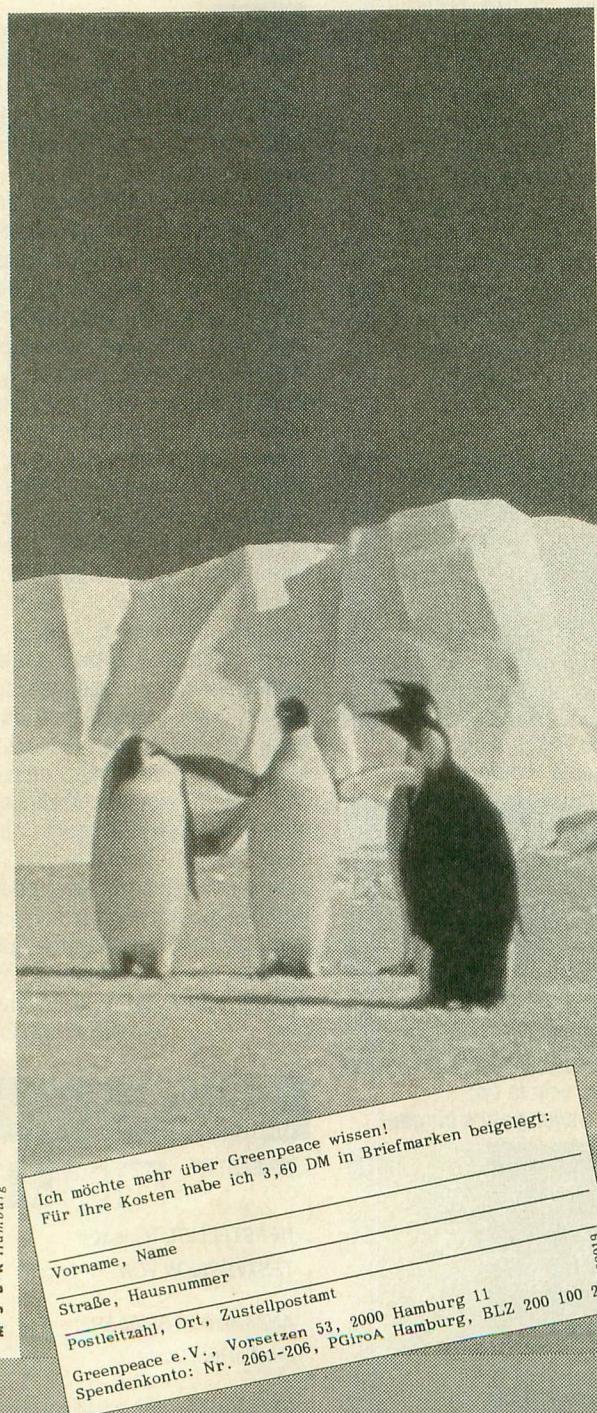
57%  
MUSIK

52%  
SOUNDEFFEKT

**59% SPIELSPASS**

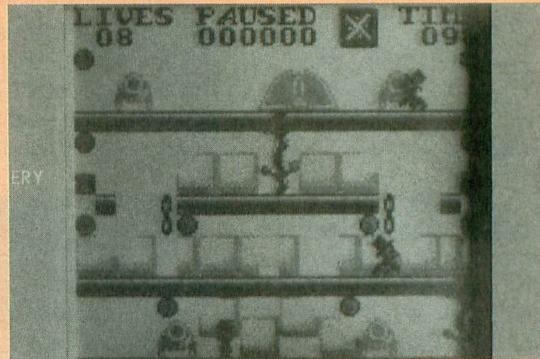
# TEST

GREENPEACE



M-S-B-K Hamburg  
**Die Antarktis wird ein  
Weltpark für alle.  
Wenn wir Menschen  
draußen bleiben.**

## ZEITREISEN MACHT SPASS **BILL & TED**



Antikes Spieldesign, famose Spielbarkeit

### B

ill und Ted sind zwei reichlich naive Heavy-Metal-Fans, die dank ihres eingeschränkten IQs keine große Zukunft vor sich hätten. Dennoch wird in einigen Jahrzehnten die Musik ihrer Heavy-Metal-Band "Wilde Hengste" die Menschen vereinen, Krieg und Armut abschaffen und einfach jedermann glücklich machen. Finstere Gesellen aus der Zukunft sind damit nicht einverstanden und wirbeln die Zeiten so durcheinander, daß Bill und Ted mit einer Zeitmaschine die Weltgeschichte sortieren müssen. Ihr hüpfst in der Rolle von Bill oder Ted durch zehn Zeitzonen zu je fünf Leveln. In jedem der 50 Spielstufen müßt Ihr "Zeitfragmente" einsammeln, indem Ihr einfach über sie drüberlauft — allerdings in der richtigen Reihenfolge. Natürlich versucht eine Reihe von Gegnern, Euch daran zu hindern, indem sie Euch bewerfen, beschließen oder einfach nur im Weg stehen. Damit es etwas einfacher wird, gibt es für Bill und Ted auch ein paar Extras wie zum Beispiel Bomben (zum Schaffen neuer Wege), Luftballons (zum Schweben) oder einen Grabstein (verwandelt den Spieler in einen unzerstörbaren Geist).

### FAZIT

Die Grafik ist nicht spektakulär, der Sound "ganz nett" — aber die Spielbarkeit ist göttlich! Das Spielprinzip ist zwar uralt, aber dank des guten Leveldesigns macht dieses Modul mehr Spaß als zehn von den durchgestylten Jump'n'Run-Spie-

len, die einem sonst auf den Tisch gelegt werden. Nicht auf Schönheit, sondern auf spielerische Übersicht wurde bei der Grafik Wert gelegt. Die wichtigen Sachen (Boden, Gegner, Extras) sind kontrastreich, ein paar verzierende Hintergrundbilder hellgrau — so muß man Game-Boy-Spiele gestalten. Bill und Ted ist schlichtweg optimal für unterwegs.

**BORIS SCHNEIDER**

### BILL & TED

#### GAME BOY

##### SPIELTYP:



HERSTELLER: Acclaim

TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: High-Score-Liste, Paßwort

EIGENET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 70 Mark

54%

GRAFIK

67%

MUSIK

51%

SOUNDEFFEKT

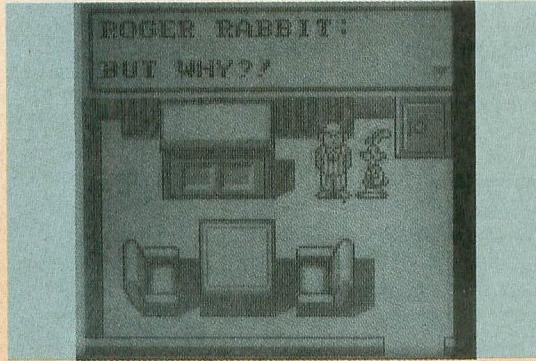
**80% SPIELSPASS**



# TEST

COMICHÄSCHEN

## ROGER RABBIT



Roger überzeugt als Filmheld, enttäuscht als Spiel

**C**apcom hat sich bisher einen guten Namen mit Umsetzungen von Disney-Figuren für Nintendo gemacht (bestes Beispiel: "Duck Tales"). Jetzt ist der Hase Roger Rabbit dran, der vor vier Jahren in den Kinos große Erfolge feierte. Die Handlung des Spiels ähnelt dem Film. Marvin Acme, Besitzer von Toontown, wird ermordet. Sein Testament gab er Rogers Frau Jessica, die flugs von den Wieseln entführt wird. Roger sucht nun in der ganzen Stadt nach seiner Frau und dem Testament. Spielerisch stellt sich das so dar: Ihr seht Toontown von schräg oben und steuert Roger durch die Straßen. Viele Gebäude könnt Ihr betreten, indem Ihr einfach durch die Türen lauft. Knopf A hat, je nach Situation, unterschiedliche Bedeutung: Roger duckt sich, nimmt einen Gegenstand, redet mit einer Person oder versteckt sich irgendwo. Mit Knopf B benutzt Roger einen der gefundenen Gegenstände, die über die Select-Taste ausgewählt werden (z. B. den Teleskophammer oder eine Toon-Pistole).

eines Puzzles von den Dialogen sofort mit der Lösung erschlagen wird, mußten die Programmierer woanders ein wenig Aufregung ins Modul bringen. Deswegen wird der arme Hase auf den Straßen von Wieseln bebällert. Manchmal wird er so geschickt unter Beschuß genommen, daß Ausweichen nicht erlaubt ist.

BORIS SCHNEIDER

### ROGER RABBIT

GAME BOY

SPIELETYP:

HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 70 Mark

65%  
GRAFIK

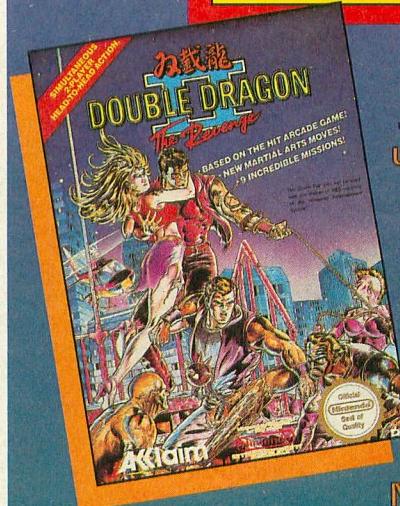
56%  
MUSIK

37%  
SOUNDEFFEKTE

33% SPIELSPASS

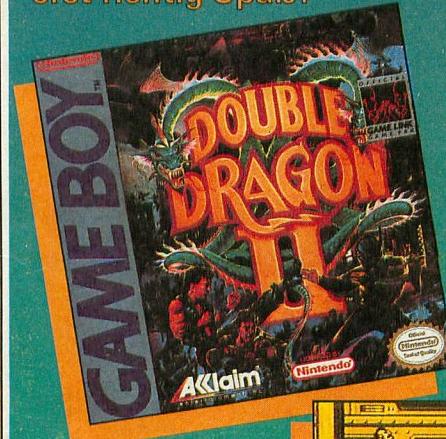
**FAZIT** An Punkt A sagt eine Person: "Gehe zu B." Dort heißt es: "Hier brauchst du den Gegenstand X, der liegt bei C." Bei C steht jemand, der meint, "Oh, X habe ich nach D gelegt". Also, wenn ich mich von lauter Gestalten einfach hin- und herkommen lassen will, dann gehe ich zur Bundeswehr. Da jeder Hauch

Die Zwei sind  
unschlagbar!  
Du auch?



Zwei gegen den Rest der Welt! Billy und Jimmy Lee, das sind Du und Dein bester Freund! Ihr könnt bei Double Dragon II™ gemeinsam in neun verschiedenen Missionen gegen die Shadow Warriors kämpfen. Ob das zu schaffen ist, müßt Ihr erst beweisen! Double Dragon II™ für Nintendo Entertainment System™.

Erste Sahne! Mit diesem Double Player™ können zwei gute Freunde simultan mit dem Nintendo Entertainment System spielen! Ohne Kabel, da Infrarot-Steuerung! Das macht erst richtig Spaß!



DOUBLE DRAGON II™ AB OKTOBER AUCH FÜR DEN GAMEBOY™! UND NATÜRLICH AUCH MIT ZWEI-SPIELER-GAMELINK!

NAGELNEU!

Nintendo®, Nintendo Entertainment System®, Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Double Dragon II: The Revenge™ TM & © 1993 Technos Japan Corp., licensed exclusively to Acclaim Entertainment, Inc. Double Player™, Masters of the Game™ and Acclaim™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.



**AKLAIM**  
ENTERTAINMENT, INC.  
Masters of the Game™

Hotline 16.00 bis 19.00 Uhr:  
Mo. - Do. 02 21 / 6176 49 Sa./So. 0212 / 8105 44

# ALLER GUTEN DINGE SIND VIER

# CASTLEVANIA 4

**V**or gut einem Jahr bescherte uns Konami eine rucklige Überraschung zum Fest: Pünktlich zur Einführung von Nintendos 16-Bit-Maschine erschien Teil 3 der "Gradius"-Saga. So imposant Sound, Grafik und Spieldesign auch waren, das dramatische Ruckeln vermieste vielen den Ballerknaller. Rechtzeitig zur aktuellen Weihnachtszeit ist die Super-Famicom-Version der zweiten Konami-Renommierserie dran: "Castlevania". Im nunmehr vierten Teil (plus zwei Game-Boy-Abenteuern) muß unser Held Simon den Vampirobersauger Dracula aufzufinden und unschädlich machen.

Fast alle bisherigen Castlevania-Teile (Ausnahme: das Action-Adventure "Castlevania 2: Simon's Quest" auf NES) waren Jump'n'Runs mit viel Hau-Drauf-Action und etwas Auswendiglernen. In diesen Punkten hat Konami allen Fans einen Gefallen getan und sich an das bewährte Spielprinzip gehalten. In elf Levels können sich alle angehenden Vampirjäger so richtig austoben. Jede Spielstufe ist noch einmal in drei bis vier Abschnitte geteilt, die unterschiedlich groß sind.

An Simons Fähigkeiten hat sich nicht viel geändert — noch immer kann er laufen, springen und sich ducken. Die von Zeit zu Zeit auftauchenden Extras (Wurfgeschosse wie Bumerangs und riesige Beile) sind wieder mit von der Partie. Im ersten

Augenblick scheint sich auch an der Hauptwaffe unseres Helden, der Peitsche, nichts getan zu haben. Denkste, denn wenn man zwei oder mehr Peitschensymbole aufsammelt, wird aus dem plump nach vorne schnellenden Werkzeug eine recht diffizil einsetzbare Waffe. Die Peitsche besteht dann nämlich aus Kettengliedern, und mit entsprechenden Rüttelbewegungen des Joypads kann man sie zu den erstaunlichsten Verrenkungen bewegen. Diese Multifunktionalität geht so weit, daß sich Simon mit der Peitsche sogar über Abgründe und Schluchten schwingt.

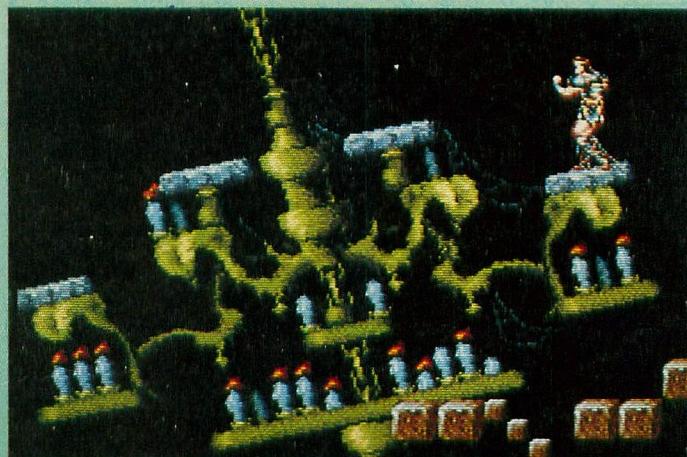
Das Spiel ist von einer relativ überschaubaren Anzahl unterschiedlicher Gegner bevölkert, die aber geschickt eingesetzt wurden. Viele erscheinen levelübergreifend, in Räumen wie der Schloßbibliothek gibt es allerdings exklusive Bösewichte, wie z.B. fliegende Bücher, die sonst nicht auftauchen. In den einzelnen Levels seißt Ihr vor mancher Überraschung nicht gefeit: Von riesigen, sich verschiebenden Wänden, über Wasser- bis hin zu Technikwelten ist alles da. Auch von der Zoom- und Rotierhardware des Famicoms wird mal wieder (wie schon bei "Mario" und "Mystical Ninja") Gebrauch gemacht (stellt Euch nur mal bildschirmfüllende, schwankende Kronleuchter vor).

Am Ende der Levels lauert dann jeweils der obligatorische Endgegner, der mal groß, mal klein und mal gemein daherkommt. Komplett skelettierte Reitergespanne und schrumpfende Steinriesen bevölkern die Eingänge zu den Tiefen des Schlosses.

Hintergrundgrafik und Sound werden praktisch mit jedem Abschnitt ausgetauscht. Habt Ihr trotz aller Widrigkeiten einen Level geschafft, wird auf einer 3-D-Karte Eure nächste Etappe gezeigt. An der Musikfront warten insgesamt 30 Songs und 80 Soundeffekte auf Eure Hörmuscheln. Haucht Simon sein letztes Leben aus, erhält man ein Paßwort (basiert auf Symbolen), mit dem man jederzeit am Anfang dieses Levels weitermachen kann. Leider ist Castlevania 4 zur Zeit nur als Japan- oder US-Import zu haben.

**FAZIT** Erst mal das Negative vorweg: Auch bei diesem Spiel hat Konami das Ruckeln nicht ganz im Griff; manchmal wird's etwas langsamer. In diesem Fall merkt man's aber kaum, und es schadet in keiner Weise. Das ist auch mein einziger Kritikpunkt, denn ansonsten bin ich wirklich begeistert. Konami erschlägt alle Fans des Genres mit einer Fülle von guten bis genia-

*Das vierte Gruselschloß-abenteuer geht über elf Etappen, die wiederum in mehrere Abschnitte geteilt sind*



*3-D-Olé: Der Kronleuchter pendelt von links nach rechts.*



*In der Schloßbibliothek kreuzen fliegende Bücher Euren Weg*



*So mancher Bonusraum lauert auf Euren Peitschenmann*



*Mit der Peitsche könnt Ihr Euch über Abgründe hinwegschwingen*



len Grafiken und den innovativsten und besten Sounds, die mir je auf einer Konsole untergekommen sind. Die Soundleute sind inzwischen auf einem extrem hohen Niveau, das technisch und kompositorisch kaum jemand auf dieser und schon gar nicht auf anderen Konsolen erreicht.

Präsentation beiseite: Was zählt, ist die Fülle von guten Ideen, bei der "Multifunktionspeitsche" angefangen, bis hin zu drehenden Räumen und wasserspuckenden Dämonen. Die Designer haben altbewährtes von überall her zusammengesucht

und viel dazugepackt. Das Spiel ist nie unfair, der Schwierigkeitsgrad steigt langsam, aber stetig; Anfänger wie Profis haben ihre Freude daran. Ich hing schon lange nicht mehr so gefesselt am Bildschirm und bereue nicht eine Minute davon. Castlevania 4 ist ganz klar ein weiteres Argument für den Kauf des Super Famicoms. Sega sollte sich allmählich ernsthaft Gedanken um die Qualität ihrer Spiele machen, denn das Super Famicom hat neben vielen Spielegurken mehr und mehr Pluspunkte auf seiner Seite. JULIAN EGGBRECHT

**FAZIT** Ganz kann ich Julians Begeisterung über Castlevania 4 nicht teilen. Mir ist z.B. die Grafik nicht gruselig genug; zu viele Farben verderben etwas die Geisterschloß-Atmosphäre. Außerdem muß ich Konami vorwerfen, daß sie zwar ein extrem umfangreiches Spiel entwickelt haben, aber nach neuen Ideen sucht man verdammt lange. Damit keine Mißverständnisse aufkommen, ich bin ebenfalls von diesem Modul begeistert und konnte nicht ablassen, ehe Dracula (ganz schön hart, übrigens) besiegt war. Zu meinem vollkom-

menen Glück fehlen halt nur noch ein paar Features, die den höheren Levels sehr gut zu Gesicht gestanden hätten. So bleibt "nur" ein perfekt durchgestyltes Konami-Qualitätsprodukt, das sicher zu den beliebtesten und besten Super-Famicom-Spielen zählen wird.

Einen Innovationspreis kann sich Konami allerdings abholen: Der Sound kommt super, zaubert ein witziges Ambiente. Ich bin sehr gespannt, wie sich der dritte NES-Streich der Castlevania-Serie (erscheint dieses Jahr wahrscheinlich offiziell in Deutschland) im Vergleich zum 16-Bit-Abenteuer schlägt.

MARTIN GAKSCH

## CASTLEVANIA 4 SUPER FAMICOM

SPIELETYP:



HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 160 Mark

73%  
GRAFIK

84%  
MUSIK

84%  
SOUNDEFFEKT

**83% SPIELSPASS**



Das Paßwort wird mit Symbolen eingegeben



Habt Ihr einen Feind oft genug getroffen, geht er in Feuer auf



Die Röhre im Hintergrund dreht sich um die eigene Achse

WELTMEISTERLICH

# SUPER FORMATION SOCCER

Nachdem Imagineer dank "Pro Soccer" den Weg ins Amateurlager angetreten hat, kämpft nun Human um den Meistertitel. Wer sich ein bisschen mit japanischen Softwarehäusern auskennt, wird wissen, daß von Human das alles überragende "Final Match Tennis" auf der PC-Engine stammt. Mit "Super Formation Soccer" stürmen die Nippon-Sportler nun die Super-Famicom-Tabellenspitze.

Als ungewöhnlich registrieren wir schon nach wenigen Spielsekunden die Perspektive. Ähnlich wie bei "John Madden Football" auf dem Mega Drive lauft Ihr "in" das Feld hinein. Je näher Ihr Euch dem gegnerischen Tor nähert, desto größer wird es samt Zuschauern auf den Tribünen. Das Zählen betrifft natürlich auch die 22 anwesenden Kicker. An Spielvarianten stehen Freundschaftsmatches und ein Turnier auf dem Programm. Dabei

könnt Ihr alleine (wahlweise sogar mit Kumpel) gegen 16 Computerteams oder gegeneinander antreten. Weitere Parameter zu Eurer Verfügung: Aufstellung, Spielzeit und Torwart-Kontrolle (automatisch oder manuell).



16 Computerteams fordern Eure Kickerkünste



Beim Freistoß zeigt eine gestrichelte Linie die Schußrichtung an

Die Steuerung ist recht unkompliziert. Mit einem Knopf wird geschossen (auf Wunsch mit Spin), der andere paßt zum "bepfeilten" Kameraden (kann angewählt werden), ein dritter einfach in Laufrichtung. In der Defensive krätscht Ihr in den Feind hinein oder schlägt ihn dezent zu Boden — eine rote Karte müßt Ihr dabei allerdings einkalkulieren. Ist der Ball in der Luft, dürft Ihr mit Fallrückziehern, Volleyschüssen und Kopfbällen ins Geschehen eingreifen.

**POWER-TIP:** Schüsse werden dann flach und flott, wenn Ihr kurz vorher die Laufrichtung ändert.



Taktik ist Trumpf: Welche Aufstellung darf's denn sein?



Beim Einwurf könnt Ihr auf den "bepfeilten" Spieler werfen



Das Spielfeld zoomt samt Toren, Zuschauern und Spielern heran und wieder weg

**FAZIT** Hipp, hipp hurra! Klasse! Genial! Endlich gibt's auf einer Konsole ein Fußballspiel, das mich restlos begeistert. Die Sportspielgötter von Human haben's geschafft. Super Formation Soccer sieht gigantisch gut aus (das 3D ist super-fließend, total ruckfrei, perspektivisch ohne Fehl und Tadel), spielt sich wahnsinnig rasant und ist extrem realistisch. Wie im richtigen Fußball sind nicht immer Dribblings sondern Paßspiel die beste Taktik, um Tore zu erzielen. Human hat die perfekte Mischung aus strategisch-realistischen Elementen und purem Spaß am Spiel gefunden. Tore fallen nicht wie reife Äpfel, sondern müssen fein säuberlich herausgearbeitet werden. Dazu kann man genau die Parameter einstellen, die am nötigsten sind. Zwar hätte ich mir etwas mehr Statistik und Firlefanz drumherum gewünscht, doch vermissen tut man's nicht. Das Wichtigste ist schließlich perfekt ausgearbeitet: Noch nie haben wir auf einem Videospiel eine dynamischere, spannendere und technisch eindrucksvollere Fußballsimulation gesehen. Jeder Sportspieler muß sich dieses Modul besorgen — im Notfall sogar ein Super Famicom dazu, falls noch keines vorm Monitor steht.

MARTIN GAKSCH

## SUPER FORMATION SOCCER SUPER FAMICOM

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Human

**TESTVERSION VON:** CWM

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2

**FEATURES:** 2 Spielvarianten, Paßwort, 16 Computerteams

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA-PREIS:** 130 Mark

**84%**  
**GRAFIK**

**48%**  
**MUSIK**

**54%**  
**SOUNDEFFEKT**

**88% SPIELSPASS**



DER AUS DER STEINZEIT KAM...

# JOE & MAC

**A**uf dem Super Famicom erleben wir leider nicht nur einige der besten 16-Bit-Spiele aller Zeiten ("Super Mario World", "Super Ghouls'n'Ghosts"), sondern auch einige verdammt schlechte ("Raiden", "Ultraman"). Das auf dem Mega Drive vorherrschende gesunde "Mittel" bis "Gut" à la "Sonic" und Co. kommt noch sehr selten vor. Vom Automatenvorbild ausgehend hätte Data Easts steinzeitliche Grafikorgie mit hüpfenden Riesensauriern und reichlich Keulen-Action die besten Voraussetzungen für diese "Nett"-Kategorie.

"Joe & Mac" sind zwei knuddelige Typen aus der Comicsteinzeit. Offensichtlich eng mit Fred Feuerstein und Barney Geröllheimer verwandt, treten die beiden an, ihre vom gegnerischen Stamm gekidnappten Frauen zu retten. In einer Titelsequenz wird dieser vorzeitliche Raub der Sabinerinnen höchst witzig gezeigt. Danach legt

man entweder als Joe alleine oder im Simultanteam mit Mac los. Auf einer Übersichtskarte aller Levels wählt man den jeweils nächsten aus. Schon geschaffte Hürden können wie bei Super Mario World auch ein zweites Mal gespielt werden. Einige Abschnitte auf der Karte sind von Hindernissen



Zwei Spieler dürfen bei dieser Keulenklopperei gleichzeitig ran



Keine Angst vor großen Tieren: Auch der Saurier ist zu packen.

versperrt und dürfen erst nach dem Aufsammeln bestimmter Extras besucht werden.

Die Reise beginnt auf grüner Weide. Dem Spieler wird im ersten Level ausreichend Zeit gegeben, die Fähigkeiten unserer Vorzeit-Rambos zu lernen. Springender- und keuleschlagenderweise muß man sich zu den wertvollen Dinosauriereiern vorkämpfen, in denen Zusatzwaffen und diverse andere Extras winken. Spielt man zu zweit, arbeiten Joe und Mac als echtes Team. Die beiden können auf-



Im Teammodus können sich die Partner gegenseitig umherwerfen



Auf dieser Karte wählt Ihr den nächsten Abschnitt an



Der Steinzeittrip offenbart modernste Programmietechnik: kein Ruckeln in Sicht

einander herumspringen, den anderen sogar als Wurfgeschoss oder Schutzschild verwenden. Am Ende eines der vielen Levels winkt der Kampf mit den obligatorischen Endgegnern, die allesamt beeindruckende Dimensionen haben — bildschirmfüllende Dinosaurier sind keine Seltenheit. Die Reise geht dann durch Wasserfälle, Eishöhlen und Lavaseen.

**FAZIT** Die schon angesprochene "Nett"-Kategorie wird nun endlich auch auf dem Super Famicom gefüllt. Entgegen allen Negativgerüchten ist Joe & Mac technisch absolut sauber: Trotz riesiger Sprites kein bißchen Ruckeln. Die bunte Grafik erschlägt den Spieler mit den größten flackerfreien Objekten aller Zeiten. Das flotte Scrolling in alle Richtungen überzeugt ebenfalls. In Sachen Musik sind die Calypso-Rhythmen und gelegentliche Sprachausgabe fast auf Konami-Niveau. Spielerisch erreicht das Modul allerdings nur im Zwei-Spieler-Modus Spaltenqualität. Alleine ist es auf Dauer etwas öde — zu wenig neue Features werden in höheren Levels präsentiert. Allen Fans des Automaten- und gelegentlichen Teamspielen kann ich Joe & Mac wärmstens ans Herz legen.

JULIAN EGGBRECHT

## JOE AND MAC SUPER FAMICOM

SPIELTYP:



HERSTELLER: Data East

TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, Soundmenü

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 140 Mark

80%  
GRAFIK

71%  
MUSIK

74%  
SOUNDEFFEKTE

**70% SPIELSPASS**

FINALE VERWIRRUNG

# FINAL FANTASY 2

**A**

lle Klarheiten besiegt: Selbst Insider durchschauen den Titelwust der verschiedenen "Final Fantasy"-Module nur noch mit großer Mühe. Neben den beiden Game-Boy-Spielen "Final Fantasy Legend 2" und "Final Fantasy Adventure" (siehe Tests in dieser Ausgabe) gibt's nun für Nintendos 16-Bit-Konsole das US-Modul "Final Fantasy 2", das in Japan als "Final Fantasy 4" verkauft wird.

Die Story von "Final Fantasy 2" ist für ein Rollenspiel nichts Ungewöhnliches. Ein einsamer Held schlägt sich in Begleitung von bis zu vier Kumpaten durch ein Fantasy-Land, um den ekligen Ritter Golbez zu erledigen, das Land zu befreien und seine Liebe in die Arme zu schließen.

Grafisch orientiert sich Final Fantasy in groben Zügen an der legendären "Ultima"-Computer-Rollenspielserie. Ihr wandert über Land und durch Dungeons, die aus der Vogelperspektive zu sehen sind. Insgesamt gilt es, den Hauptkontinent des Landes zu erforschen, später entführt Euch das Spiel in eine Unterwelt und per Raumschiff auf einen Mond. In zahlreichen Städten und Schlössern findet Ihr nicht nur Einwohner, die Euch mit hilfreichen Tips versorgen, sondern Läden, in denen Ihr Waffen, Rüstungen und Heiltränke kaufen könnt. Gebäude werden, wie die Landschaft, ebenfalls aus der Vogelperspektive ge-

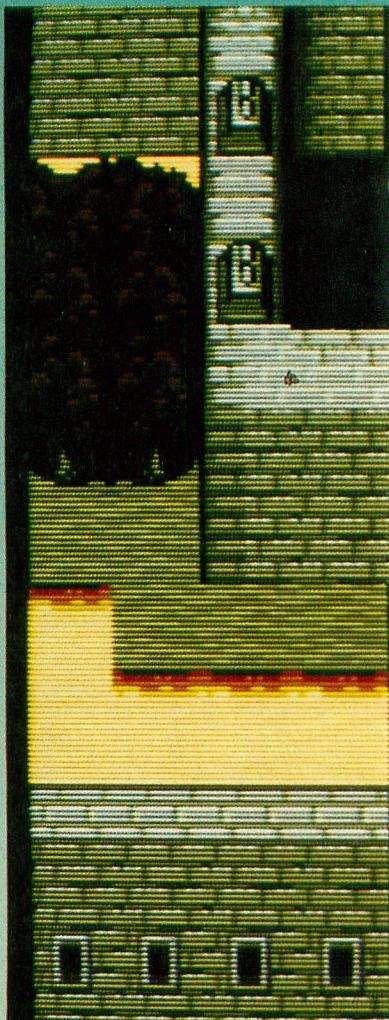
zeigt. Betretet Ihr eine Stadt, ein Schloß oder einen Laden, zoomt die Örtlichkeit heran.

Ihr startet das Spiel mit Eurem Hauptcharakter, dem dunklen Ritter, sowie einer Begleitperson. Später schließt sich rund ein Dutzend weiterer Figuren Eurer Truppe an. Da immer nur maximal fünf in die Gruppe hineinpassen, haben sich die Programmierer von Final Fantasy 2 etwas Besonderes einfallen lassen. Ihr pickt nicht einfach aus Kneipe oder Trainingshalle verschiedene Charakterrassen und -klassen heraus, sondern die Zusammensetzung der Party ist vom Handlungsverlauf abhängig. So werdet Ihr beispielsweise nach einem Schiffsunglück von Eurer bisherigen Mannschaft getrennt und alleine an einer Küste angeschwemmt. In einem nahen Dorf müßt Ihr erst einen Test absolvieren, um weiterzukommen — dazu werden Euch zwei Zauberlehrlinge zur Seite gestellt, die Euch nach einer Weile wieder verlassen.

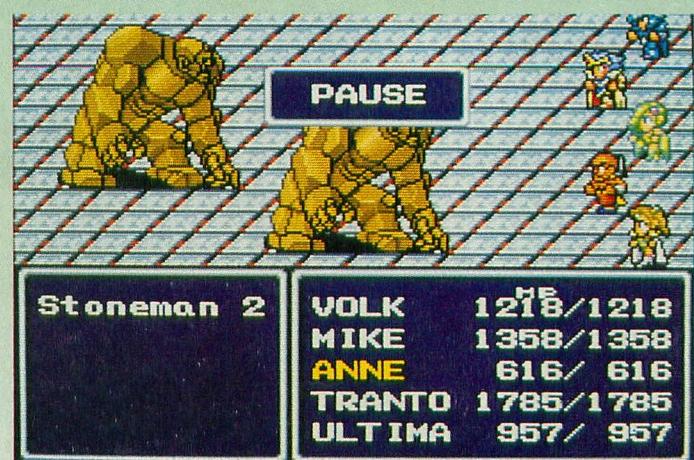
Egal, wie sich die aktuelle Party zusammensetzt: Für Prügeleien mit den zahlreichen Monstern seid Ihr zuständig. Kommt es zu einem Kampf mit einer Monstergruppe, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet. Hier seht Ihr Eure Gruppe und die unterschiedlichen Gegner. Gekämpft wird nicht rundenweise, sondern in Echtzeit. Macht Ihr eine Weile gar nichts, versammeln die Monster Eure Party. Je nach Charakter stehen Euch verschiedene Kampfoptionen zur Verfügung. Entweder hauen die Figuren simpel zu, wenden einen von rund 50 Zaubersprüchen an, kramen einen Gegenstand aus dem Rucksack oder versuchen zu fliehen. Nicht nur takti-

sches Abwagen entscheidet über den Ausgang eines Kampfes, auch die Aufstellung der Party ist wichtig. So könnt Ihr per einfaches Menüsystem die Gruppe in zwei Reihen aufteilen. Charaktere in der vorderen Position richten durchs Draufhauen mehr Schaden an, stecken aber dafür mehr Schläge ein.

Neben den "normalen" Monstern warten noch eine ganze Reihe besonders dicker Gegner auf Euch. Meistens befindet sich so ein extraharter Brocken am Ende eines Dungeons oder an besonderen Schlüsselstellen. Dank der eingebauten Batterie können vier Spielstände gespeichert werden. Allerdings darf Ihr dieses Feature nicht überall anwenden. So könnt Ihr nur auf dem freien Land oder an speziell gekennzeichneten Stellen in Dungeons (meistens vor einem Obermonster) speichern. Die US-Version von Final Fantasy 2 paßt übrigens nicht ohne Probleme in den Modulschacht des japanischen Super Famicom. Die US-Module sind etwas größer und eckiger. Ein passender Adapter für etwa 50 Mark ist nötig.



In der Unterwelt steht eine Zwergenburg



Geprügelt wird in Echtzeit — wartet Ihr zu lange, seid Ihr futsch



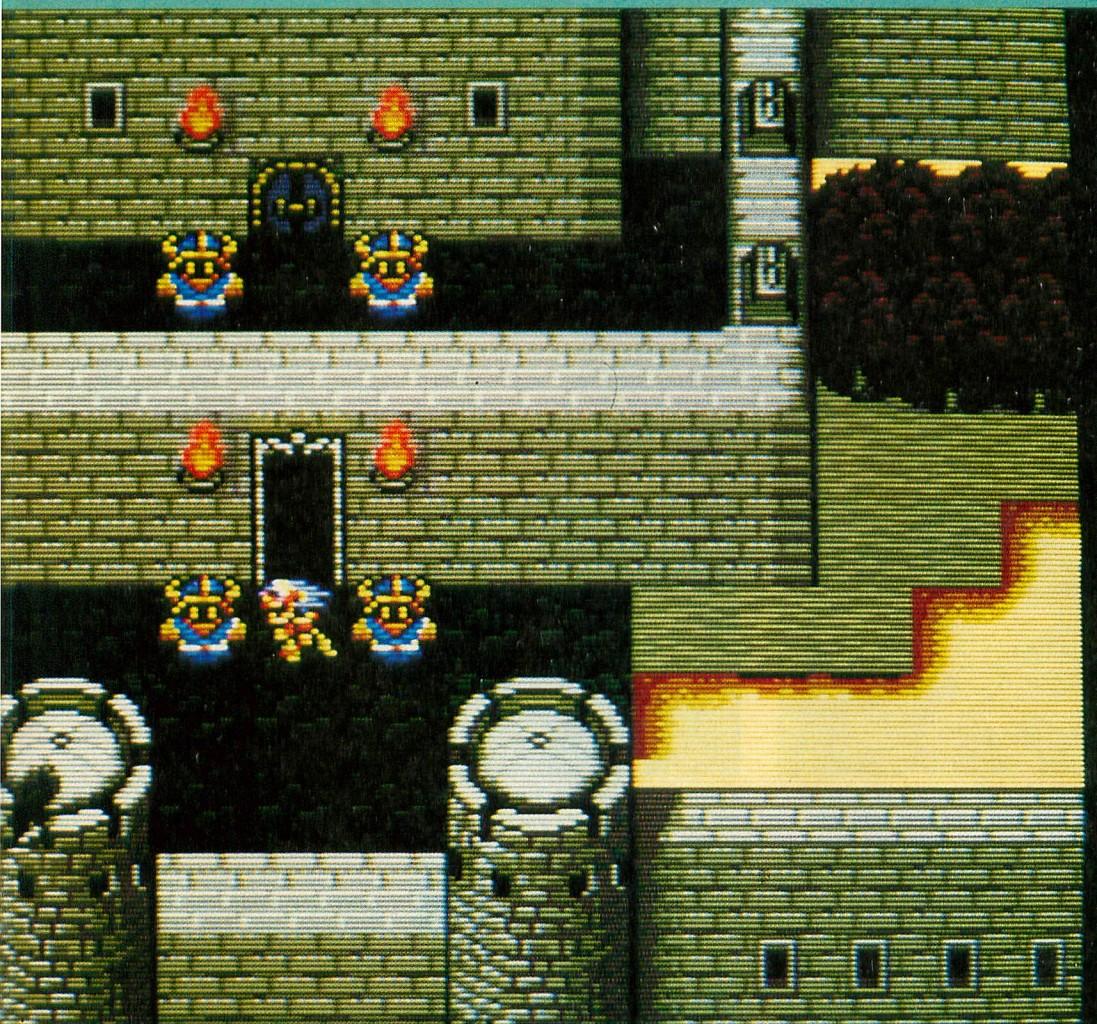
In Städten gibt es nützliche Hinweise und zahlreiche Shops



Mit einem Raumschiff fliegt Ihr zum Mond: Hier warten besonders fiese Feinde.

Status	
MIKE	Paladin Lv. 41
R-Hand	Exp. 368927
HP 2191/2191	For level up 29838
MP 170/170	
Ability	Attack 7x 126
Str. 47	Attack% 99%
Agil. 26	Defence 5x 67
Ult. 56	Defence% 34%
Wis. 25	Mag Def 1x 14
Will. 26	Mag Def% 17%

Übersichtlich ist der Charakterbildschirm von Final Fantasy 2

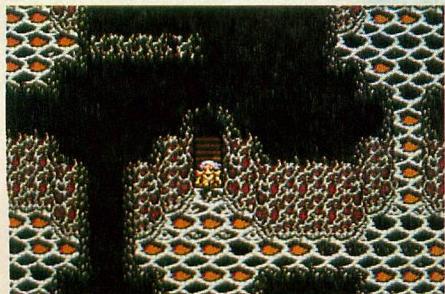


**FAZIT** Auf dieses Modul haben ich und mein Super Famicom lange schmachten müssen. "Final Fantasy 2" schlägt bei mir (fast) alle Rekorde, die es beim Wettkampf um das beste Konsolen-Rollenspiel zu brechen gilt. Einzig die Grafik hätte ein wenig besser ausfallen können. Zwar wurde ausgiebig vom Zoom-Chip und der reichhaltigen Farbpalette Gebrauch gemacht, 16-Bit-Niveau erreicht die Bilderpracht leider nicht. Dafür wird der Rollenspiel-Freund mit fantastischen Musikstücken ausgiebig entschädigt.

Geradezu umwerfend sind die vielen spielerischen Details, die die Programmierer diesem Pracht-Modul verpaßt haben. Zwar ist die Hintergrundgeschichte eher altbacken, aber durch geschicktes Ausnutzen von Überraschungen, einer tüchtigen Portion Humor und dem, erst auf den zweiten Blick genialen Charaktersystem durchläuft der Spieler das komplette Gefühlspektrum. Echte Puzzles und komplizierte Rätsel müssen mit der Lupe gesucht werden — das Hauptaugenmerk bei Final Fantasy 2 liegt deutlich beim Er-

forschen der verschiedenen Gebiete, dem Vertrimmen von Monstern und dem Sammeln von Items. **MICHAEL HENGST**

**FAZIT** Wenn's um Rollenspiele geht, bin ich normalerweise sehr vorsichtig. Ich liebe zwar Action-Adventures à la "Zelda" oder "Golden Axe Warrior", die einen gewissen Rollenspiel-Touch nicht verleugnen können, konnte mich allerdings nie für die Computer-Hits "Ultima" und "Wizardry" begeistern. Erste reinrassige Rollenspielerfahrung habe ich schließlich mit der "Phanta-



Die Dungeons werden aus der Vogelperspektive gezeigt



Nur auf speziellen "S"-Feldern kann im Dungeon abgespeichert werden



Per Luftschiff kann der komplette Kontinent leichter erforscht werden

sie Star"-Serie gesammelt. Nächtelanges Monster-Klopfen war angesagt. Als mich unser Ober-Rollenspieler Michael (hat fast jedes weltweit erhältliche Dungeon-Desaster durchgezockt) auf Final Fantasy 2 aufmerksam machte, war ich zunächst skeptisch. Während mich bei Phantasie Star u.a. das vorbildliche Ambiente anlockte, kommt Final Fantasy 2 optisch recht hausbacken daher. Dafür hat das Modul inhaltlich deutlich mehr auf dem Kasten als die Sega-Konkurrenz. Die Motivation wird alleine durch die, mit "Huch"-Erlebnissen gespickte Story so stark geschürt, daß man die müde Grafik schnell vergißt. Mir war das Kampfsystem zwar anfangs etwas zu taktisch gewürzt, aber nach wenigen Erfolgsergebnissen weiß man dessen Qualitäten zu schätzen. **MARTIN GAKSCH**

## FINAL FANTASY 2 SUPER FAMICOM

SPIELETYP:



HERSTELLER: Square

TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Batterie

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 150 Mark

57%  
**GRAFIK**

80%  
**MUSIK**

60%  
**SOUNDEFFEKTE**

**88% SPIELSPASS**



DISNEY, DUCKS &amp; DOPPELGÄNGER

# THE LUCKY DIME CAPERS

nach rechts gescrollt. Die putzigen Feinde schlägt Donald entweder mit einem überdimensional großen Hammer in die Flucht oder springt "Mario"-like auf sie drauf. Dabei sammelt er Diamanten, Extraleben und Le-

**D**ie Zusammenarbeit von Sega und Disney hat bislang unterschiedlich leckere Früchte getragen. Während Mickey das erstklassige "Castle of Illusion" besuchte und in "Fantasia" vom Pfad der Tugend abkam, glänzte Donald in "Quack Shot" erst einmal auf heimischen Bildschirmen. Leider ist eine 8-Bit-Umsetzung von Quack Shot (siehe Test der Mega-Drive-Version in dieser Ausgabe) nicht in Sicht, dafür tritt Donald in "The Lucky Dime Capers" auf Game Gear und Master System an.

Das Modul ist zwar erneut im Jump'n'Run-Genre angesiedelt, weist aber grafisch und spielerisch kaum Ähnlichkeiten mit dem 16-Bit-Donald auf. Zunächst muß unsere Lieblingsente seine drei Neffen Tick, Trick und Track befreien. In welcher Reihenfolge Donald die Rettungsaktion angeht, spielt keine Rolle. In allen drei Plattformgetränkten Abschnitten wird von links



Donald muß auf der Hut sein: Es nähert sich nichts Gutes.



Dieser putzige Löwe muß als Endgegner herhalten

benssterne (pro Bösewichtkontakt erholt einer). In seltenen Fällen gabt Donald sogar ein Wurfgeschoss als neue Waffe auf.

Erst wenn Donald diese drei grafisch und spielerisch erfreulich unterschiedlichen Szenarios samt Obermotz gemeistert hat, wird Zugriff auf ein weiteres Level-Trio gewährt. Unbegrenzte Continues trösten über ein Dahinscheiden der Ente hinweg. Die Master-System-Inkarnation gleicht der Game-Gear-Adaption übrigens wie eine Feder der anderen.



Zunächst darf Ihr nur die ersten drei Levels anwählen



Mit dem Hämmerchen bearbeitet Donald seine Feinde



Der Game-Gear-Donald unterscheidet sich gewaltig vom Mega-Drive-Federvieh

**FAZIT** Donald muß sich vor Mickey nicht verstecken: Ähnlich wie sein Entenhausener Kumpel hüpf't er sich tapfer durch ein prima inszeniertes Geschicklichkeitsspiel. Auch wenn The Lucky Dime Capers grafisch nicht an das optisch geniale Quack Shot herankommt, so hat Sega die Fähigkeiten des Game Gears klasse genützt. Donald sowie die ganze Schurkenhorde spazieren grazios animiert durch die Gegend. Auch die Landschaften sind schön gezeichnet und — genau so wichtig — sehr abwechslungsreich. Jeder Abschnitt lockt nicht nur mit neuer Grafik, sondern setzt auch spielerisch Akzente. Zugegeben, massig neue Features oder innovative Ideen à la Mario kann auch dieses Disney-Spiel nicht bieten, doch für ein ausgezeichnetes, durchgestyltes Modul langt's allemal.

Verwundert hat mich alleine der hohe Schwierigkeitsgrad. Selbst Spieleprofis kommen schon in den ersten drei Abschnitten ins Schwitzen — von Joypad-Greenhorns ganz zu schweigen. Alles in allem gefällt mir The lucky Dime Capers nicht ganz so gut wie Castle of Illusion auf dem Game Gear, trotzdem darf jeder Jump'n'Run-interessierte bedenkenlos zugreifen. Knobelelemente gibt's leider so gut wie gar nicht.

MARTIN GAKSCH

## LUCKY DIME CAPERS GAME GEAR

### SPIELTYP:



HERSTELLER: Sega

TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Levelauswahl

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 80 Mark

81%  
**GRAFIK**

69%  
**MUSIK**

68%  
**SOUNDEFFEKT**

**80% SPIELSPASS**



# GROSSKOPF SONIC THE HEDGEHOG



Wie auf dem Master System, nur größer

**S**ega beendet seinen Rundumschlag: Nach Mega Drive und Master System stattet der Bestseller Sonic auch dem Game Gear einen Besuch ab. Was auf den ersten Blick wie ein neues Hüpfspielkapitel um den Igel aussieht, entpuppt sich jedoch als minimalist modifizierte Fassung der Master-System-Variante. Genaugenommen wurde nur die Grafik hinaufvergrößert.

Durch sechs dreifach unterteilte Spielstufen steuert Ihr den schnellsten Igel der Welt; wer fleißig die herumliegenden goldenen Ringe sammelt, erhält zudem Zutritt zu Special-Runden, in denen Ihr versucht, ein Continue zu erhaschen. Sonic ist ein waschechter Angehöriger der Jump'n'Run-Zunft. Im Gegensatz zu vielen seiner Konkurrenten wird bei Ihm nicht nur das Springen, sondern auch das Rennen großgeschrieben. Sonic spurtet wie ein Weltmeister, zerstört in zusammengerollter Form jeden Feind und kann sich durch das rechte Extra (Schutzschild, Siebenmeilenstiefel und Zusatzleben) manch weiteren Vorteil erringen. Um den zahlreichen Fallen zu entgehen und versteckte Bonusräume aufzuspüren, ist jedoch auch Euer Grips gefordert.

**FAZIT** Sonic's Auftritt auf dem Game Gear bereichert Handheldfans um ein weiteres Topmodul für unterwegs. Detaillierte, farbenfrohe Grafik, neckischer Sound, viele Gags und ausreichend Abwechslung dürfen Geschicklichkeitsfans jeder

Altersstufe ansprechen. Im Gegensatz zu den Master-System-Spielern können Mega-Drive-Besitzer das Spiel ein zweites Mal kaufen: Kombiniert mit der hohen Spielbarkeit sind die Levels im Vergleich zum 16-Bit-Vorbild eigenständig genug, um lange zu fesseln; auch die Idee mit den vergrößerten Grafiken macht sich auf dem Game-Gear-Bildschirm sehr gut.

WINNIE FORSTER

## SONIC THE HEDGEHOG

### GAME GEAR

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Sega

**TESTVERSION VON:** Flashpoint

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 80 Mark

**84%**  
**GRAFIK**

**68%**

**MUSIK**

**67%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**81% SPIELSPASS**



# BOOGIE-WOOGIE-BIESTER GALAGA '91



Die Feuerkraft Eurer Kanone kann verdoppelt werden

**N**amcot greift erneut auf einen Klassiker zurück, um sich auf dem Game Gear erste Spuren zu verdienen. Nachdem eine "Pac-Man"-Manifestation schon seit längerem erhältlich ist, folgt nun ein Aufguß des Action-Oldies "Galaga". PC-Engine-Fans kamen bereits vor ein paar Jahren in den Genuss einer aufgepeppten Version namens "Galaga '88". Wie gewohnt bewegt Ihr am unteren Bildschirmrand eine Kanone, die auf Knopfdruck Schüsse loslässt. Von allen Seiten stürzen feindliche Raumschiffe herein, die sich zu einer Angriffsformation zusammenrotten. Je eher Ihr die Fieslinge abbaltet, desto weniger Gefahr droht von der Armada. Ab und zu wird die muntere Aliens-Action durch eine "Galactic Dancing"-Bonusrunde unterbrochen; in manchen Levels durchfliegt Ihr ein Gebiet, in dem nur vereinzelt Gegner auftauchen — allerdings wurden hier auch Obermotze gesichtet. Extras gibt's keine, dafür könnt Ihr Eure Feuerkraft durch das Galaga-typische "Raumschiff-Kidnappen" verdoppeln.

## GALAGA '91

### GAME GEAR

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Namcot

**TESTVERSION VON:** CWM

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** High-Score-Liste

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 70 Mark

**56%**  
**GRAFIK**

**50%**

**MUSIK**

**46%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**75% SPIELSPASS**

# AUF GROBE FAHR- LÄSSIG- KEIT STEHT DER TOD.



Jedes Jahr sterben Millionen von Meerestieren. Ganz aus Versehen. In achtlos zurückgelassenen Treibnetzen der Hochseefischerei verenden unzählige Robben, Delphine, Wale, Seevögel. Wer diesen Todesnetzen entkommt, muß einiges vertragen können: Chemieabfälle, Öl, Schwermetalle.

Der WWF kämpft gegen skrupellose Fangmethoden und den Mißbrauch der Meere als Müllkippen.



WWF, Postfach,  
W-6000 Frankfurt/M.70.

**Mensch, die Zeit drängt.**

## TEST

HOLE IN MY POCKET

# W.C. LEADER BOARD



Das Fadenkreuz legt die Schlagrichtung fest

**D**

ie Golfsimulation "World Class Leader Board" stellt erneut unter Beweis, daß Game Gear und Master System technisch so gut wie identisch sind. In der *VIDEO GAMES* 2/91 haben wir die stationäre Version ausführlich besprochen. Die Handheld-Umsetzung entspricht dem Original bis aufs kleinste Detail.

Ihr tretet auf vier Golfplätzen à 18 Löchern an. Das bewaldete Szenario wird in 3-D-Grafik aus der Sicht des Spielers dargestellt. Nach jedem Schlag baut sich das Bild relativ flink von neuem auf. Sandbunker, Büsche, Teiche und Bäume sorgen für den nötigen Realismus-Touch. Je nach Schwierigkeitsgrad könnt Ihr einfache Schläge oder hochkomplizierte Trick-Shots ausführen. Dabei sieht Ihr ständig die Entfernung zum Loch, die Windgeschwindigkeit und ein paar statistische Angaben eingeblendet. Eine Übersichtskarte des aktuellen Platzes darf nicht fehlen.

**FAZIT** Leader Board bietet auf dem Game Gear prinzipiell nicht weniger Spielspaß als auf dem Master System. Es ist und bleibt eine der besten Golfsimulationen aller Zeiten. Ich hätte mir für die tragbare Version allerdings eine Batterie oder zumindest Paßwörter gewünscht. Selten golfe ich unterwegs so lange, um 18 Löcher am Stück zu absolvieren. Auch der Vier-Spieler-Modus wird wohl seltener genutzt. Trotz identischem Spiel

halte ich die Game-Gear-Version für weniger interessant als die Master-System-Variante. Leader Board sollte zu Hause im Freundeskreis auf einem großen Bildschirm gespielt werden. Schade, daß U.S. Gold den Handheld-Aspekt nicht bedachte. So bleibt das Modul zwar ein technisch astreines Klassengolf, kann unterwegs aber nicht total begeistern.

MARTIN GAKSCH

### WORLD CLASS LEADER BOARD

#### GAME GEAR

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** U.S. Gold

**TESTVERSION VON:** U.S. Gold

**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 4

**FEATURES:** 3 Schwierigkeitsgrade

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 80 Mark

**76%**  
**GRAFIK**

**22%**  
**MUSIK**

**65%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**81% SPIELSPASS**



KURZER KÄMPFER

# NINJA GAIDEN



Nette Grafik, aber steinaltes Spielprinzip

**S**

pielkonsolen sind anscheinend das ideale Be- tätigungsfeld für die digitalen Nachfahren altjapanischer Ninja-Kämpfer. Tecmos "Ninja Gaiden" gab es schon für andere Systeme; darüber hinaus besitzt's eine frappierende Ähnlichkeit zu einer ganzen Reihe von Spielen mit den verräterischen Begriffen "Ninja", "Shinobi" oder "Shadow" im Titel. So wird's kaum jemand überraschen, daß auch bei diesem Spiel mit den zwei Feuerknöpfen beherzt gesprungen und kräftig getreten wird.

Vier von links nach rechts scrollende Levels (Ausnahme: Abschnitt 3) wurden mit Vorbildschlägern und Kampfsportlern der skrupellosen Sorte angefüllt. Zwischen Euch und dem finalen Erzbösewicht stehen auch diesmal besonders bullige Levelwächter, die in Insiderkreisen auch als "Endgegner" bekannt und gefürchtet sind. Neben den zahlreichen Schlagabtauschen heißt's vornehmlich flink reagieren und geschickt ausweichen, da der Weg Eures Ninjas mit herabfallenden Gegenständen und tödlichen Fallgruben gepflastert ist. Häufig trifft Ihr auch auf leuchtende Kugelchen, die sich einmal angestupst in ein Extra verwandeln.

**FAZIT** Gäß für das Game Gear nicht schon einen Original-Shinobi, hätte Ninja Gaiden leichtes Spiel: Obwohl sich Sega nicht dazu hinreißen lies, neue Ideen auszutüfteln, spielt ich das prügellastige Jump'n'Run ganz gerne. Die ordentliche Gra-

fik sowie die annehmbare akustische Untermalung heben Ninja-Gaiden auf Durchschnittsniveau; der faire Aufbau der Levels, die Taktiken der Endgegner und die bunten Zwischenbildern legen gar noch ein paar spielerische Bonuspunkte drauf. Alles in allem ist's mit nur vier Levels zwar etwas kurz geraten, eifigen Geschicklichkeitsspielern dennoch zu empfehlen. **WINNIE FORSTER**

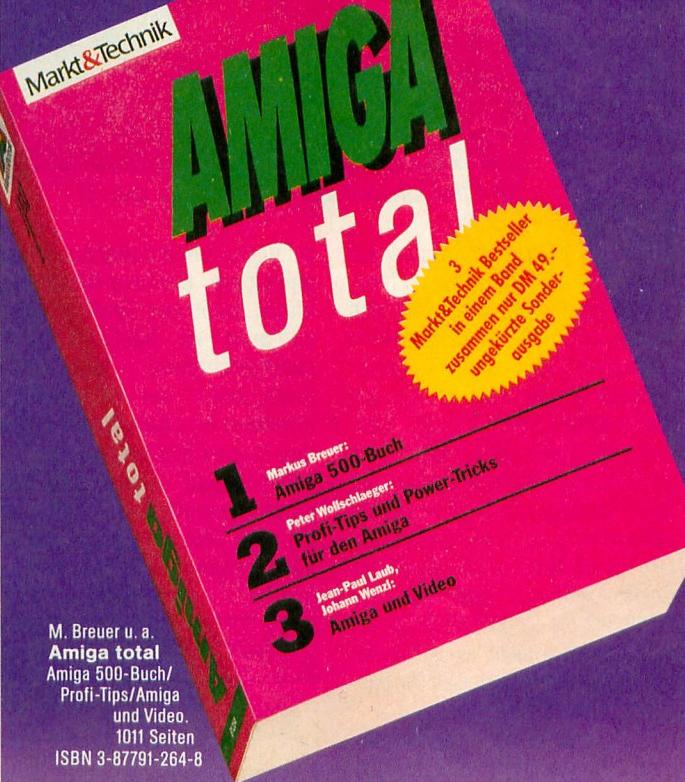
## NINJA GAIDEN GAME GEAR

**SPIELETYPE:****HERSTELLER:** Sega**TESTVERSION VON:** Contitronic**ANZAHL DER SPIELER:** 1**FEATURES:** Paßwort**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene**CA.-PREIS:** 80 Mark**68%**  
**GRAFIK****65%**  
**MUSIK****57%**  
**SOUNDEFFEKT****67% SPIELSPASS**

»Markt&amp;Technik total«

# Der totale Wahnsinn!

Unser spezielles Weihnachtsgeschenk für alle Computerfreunde:  
In jedem Band drei Bestseller aus unserem Buchprogramm. Jeweils zu einem bestimmten Thema. Das totale Komplett Paket zum Knüllerpreis:

**DM 49,-**

M. Breuer u. a.  
**Amiga total**  
Amiga 500-Buch/  
Pfli-Tips/Amiga  
und Video.  
1011 Seiten  
ISBN 3-87791-264-8



C. Spanik u. a.  
**PC-total**  
Systeminstalla-  
tion/Anwendungs-  
software/DOS 4.0.  
1200 Seiten  
ISBN 3-87791-267-2

W. Besenthal u. a.  
**Atari ST total**  
Einsteigerbuch/  
Hardware-Handbuch/  
1st Word Plus 3.15.  
1138 Seiten  
ISBN 3-87791-263-X

Withöft u. a.  
**C 64 total**  
Großer Einsteiger-  
kurs/Tips, Tricks  
und Tools/Alles  
über GEOS 2.0.  
1107 Seiten  
ISBN 3-87791-265-X

A. Seibert u. a.  
**64'er Spiele total**  
Über 60 Spiele auf  
4 Disketten mit  
Handbuch!  
396 Seiten  
ISBN 3-87791-266-4



Unsere Bücher erhalten Sie im Fachhandel  
und bei Ihrem Buchhändler

DIE AXT IM WALDE

**AX BATTLER**

Die Labyrinthe werden von der Seite gezeigt

**B**egann die Spielereihe noch mit einem schlichten Prügelspiel, entwickelt sie sich immer mehr zur ausgewachsenen "Fortsetzung folgt"-Serie mit Bestsellercharakter. Die Rede ist von den Sega-Modulen der "Golden Axe"-Reihe. Jetzt wird auch Segas Handheld-Konsole mit einem Spiel aus der Reihe versorgt. Als japanische Importversion (japanische Texte und Anleitung) ist eine weitere Abart des Golden-Axe-Themas erschienen. "Ax Battler" ist wie der größere Bruder auf dem Master System ein Action-Adventure, aber erheblich actionlastiger als der Kollege angelegt.

Ihr übernehmt die Rolle eines einsamen Rittersmanns, der ein Fantasyland von allerlei Übel befreien soll. Normalerweise seht Ihr die Umgebung aus der Vogelperspektive. So werden Land, Städte und Ladengeschäfte von oben gezeigt — in speziellen Shops gibt's übrigens auch ein Paßwort. Kommt es zu einem Kampf mit einem Monster oder betretet Ihr eines der zahlreichen Labyrinthe, wird auf Seitenansicht umgeblendet. Hier müßt Ihr Euch per Schwerthieb oder Magieanwendung gegen Angreifer zur Wehr setzen, Fallen überspringen, Hindernissen ausweichen und Gruben umhüpfen.

**FAZIT** Zwar sind die Texte von "Ax Battler" in japanisch, aber mit ein wenig Fummelie läßt sich dieses prächtige Modul wunderbar spielen. Die Mi-

sung aus herzhafter Action und würzigem Fantasy-Abenteuer macht nicht nur Spaß, sondern ist auch im höchsten Maße suchtgefährdend. Auch technisch macht der Axtschwinger durchaus eine gute Figur: Prächtige Farben und ein stimmungsvoller Sound runden den sehr guten Gesamteindruck ab. Ich kann es kaum erwarten, bis Ax Battler endlich in Englisch zu haben ist. **MICHAEL HENGST**

**AX BATTLER**  
**GAME GEAR**

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Sega

**TESTVERSION VON:** Contitronic

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 80 Mark

**76%**  
**GRAFIK**  
**68%**  
**MUSIK**  
**54%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**77% SPIELSPASS**

DIAMANTENFIEBER

**TURBO SUB**

Ihr seht das Geschehen aus der Sicht des Piloten

**A**tari hat anscheinend die technischen Unterlagen des Lynx wieder entdeckt und sich des 3-D-Chips erinnert. Nach dem "Afterburner"-Clone "Blue Lightning" (erschien zur Lynx-Einführung) setzt "Turbo Sub" wieder auf 3-D-Total.

Diesmal wurde das actionreiche Geschehen aufs Meer verlagert. Mit Eurem Flieger düst Ihr zunächst über Wasser und macht Jagd auf feindliche Flugzeuge. Natürlich verstehen sich die Gegner auch aufs Schießen und lassen eine Rakete nach der anderen los. Nachdem Ihr diesen Teil eines Levels überstanden habt, geht's rapide bergab — und zwar unter Wasser. Dort ist mehr das feinfühlige Piloten-As als der kampferprobte Kanonier gefordert. Auf dem Meeresboden wird nach Edelsteinen gefischt, die zwischen zahlreichen Felsen, Minen und manchmal auch feindlichen Einheiten postiert sind. Später dürft Ihr die gesammelten Klunker gegen Extras eintauschen. Je nach persönlichen Vorlieben werden Extraleben, Schutzhilfe, Smart-Bomben oder bessere Standardwaffen gewählt.

**FAZIT** Ich würde mir wirklich wünschen, daß die Programmierer den fantastischen 3-D-Chip öfters einsetzen. Dank dem Wunderchip ist sogar das eigentlich recht simple Turbo Sub ganz reizvoll. Macht die Grafik im ersten Level noch einen biederer Eindruck, entwickelt sie sich später prächtig. Die 3-D-Animationen

sind erfreulich flott und fließend. Spielerisch gefällt mir Blue Lightning zwar besser, doch Actionfans sollten sich Turbo Sub merken. Der ständige Wechsel von purem Geballer und Ausweich-Szenen wertet das Modul ganz geschickt auf. Gerade in Anbetracht des Modulnotstandes auf dem Lynx dürfte Turbo Sub einige Anhänger finden.

**MARTIN GAKSCH**

**TURBO SUB**  
**LYNX**

**SPIELETYP:**

**HERSTELLER:** Atari

**TESTVERSION VON:** Atari

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Continue

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene

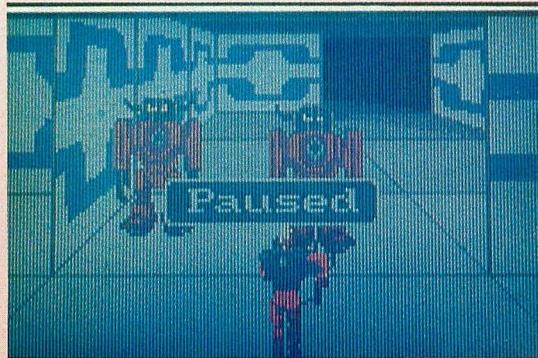
**CA.-PREIS:** 80 Mark

**69%**  
**GRAFIK**  
**47%**  
**MUSIK**  
**45%**  
**SOUNDEFFEKTE**

**64% SPIELSPASS**

TUNNELTRAUMA

# XYBOTS



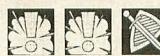
Die zwei Roboter sind kein Problem

**A**taris Science-fiction-Abenteuer in 3D, "Xybots", gehörte zu den unkonventionelleren Spielautomaten der späten 80er Jahre. Als kaltblütiger High-Tech-Söldner wagt Ihr Euch in einen Hochhauskomplex, in dem androide Kampfmaschinen und Cyborg-Killer einem (in diesen Kreisen) sehr beliebten Zeitvertreib nachgehen: Lynx-Besitzer rösten. Diese sind bei Xybots mit maximal zwei verschiedenen Feuerwaffen ausgestattet, können jedoch ihre Ausrüstung durch eine große Menge anderer Überlebenshilfen ergänzen.

Die gesamte Umgebung besteht aus zoomenden und rotierenden 3-D-Wänden, während Ihr als kleines Männchen immer im Vordergrund steht. Mit dem Steuerkreuz könnt Ihr "in" das Geschehen hinein, rückwärts wieder "hinaus" oder seitlich nach links und rechts laufen. Drückt Ihr zusätzlich den zweiten Feuerknopf, ändert sich nur die Blickrichtung. Mittels der "Options 1" Taste gerät Ihr schließlich in einen luxuriösen Statusbildschirm, der Euch eine Umgebungskarte, eine Energieanzeige sowie Aufschluß über alle aktivierten Extras (besserer Schuß, schnellere Bewegung, zeitweise Unverwundbarkeit etc.) präsentiert.

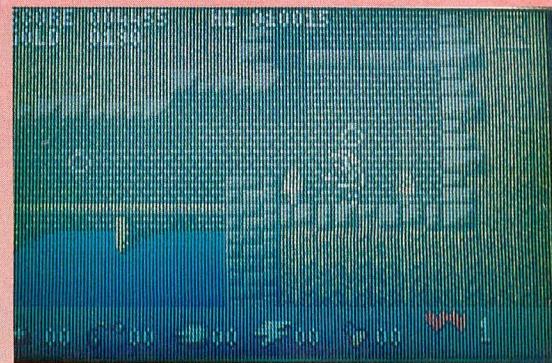
**FAZIT** Obwohl der 3-D-Effekt nicht überragend ist, entsteht in den einzelnen Levels eine prima Science-fiction-Atmosphäre, Spannung und (selten) eine Spur von Hektik. Da zusätzlich einige

Zwischensequenzen, Gags und die gelungene Hintergrundmusik des Automaten übernommen wurden, kauft man mit "Xybots" ein wirklich sauber produziertes Modul mit originellem Spielhintergrund. Die Elemente "Laser-Gefechte", "Teleporter" und "3-D-Umgebung" muß man jedoch mögen, um Spaß an Xybots zu haben. Ansonsten: ein prima Lynx-Spiel. **WINNIE FORSTER**

**XYBOTS****LYNX****SPIELETYP:****HERSTELLER:** Atari**TESTVERSION VON:** Atari**ANZAHL DER SPIELER:** 1 bis 2**FEATURES:** -**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger und Fortgeschrittene**CA.-PREIS:** 80 Mark**66%**  
**GRAFIK****40%**  
**MUSIK****46%**  
**SOUNDEFFEKT****70% SPIELSPASS**

RAUBZUG DER WIKINGER

# VIKING CHILD



Die Ähnlichkeit zu Wonderboy ist nicht zu übersehen

**I**n der nordischen Götterwelt ist mal wieder der Teufel los. Im frostigen Land der Wikinger wurde gerade ein Held geboren, der für Frieden und Ordnung auf der Welt sorgen soll. Der böse Loki findet den Gedanken an eine friedliche Welt überhaupt nicht witzig und entführt die Familie des Helden. Brian, so heißt der Recke, macht sich auf, seine Verwandten zu befreien.

Spielerisch und grafisch orientieren sich die Programmierer von "Viking Child" (übrigens eine Umsetzung des gleichnamigen Computerspiels) eng am Jump'n'Run-Klassiker "Super Wonderboy in Monsterland". Durch rund ein Dutzend Levels, die von der Seite gezeigt werden und sowohl vertikal als auch horizontal scrollen, führt Brians Reise. Unterwegs warten haufenweise Monster auf unseren Nordmann, die allerdings nach einem gezielten Schwerthieb verpuffen. Meistens hinterläßt ein besiegter Gegner eine Goldmünze, mit der Brian in Geschäften einkaufen geht. Zusätzliche Lebensenergie, Extraleben oder Sonderwaffen befinden sich im Angebot der Shops.

**FAZIT** Schon als Computerpiel konnte sich der Wonderboy-Clone Viking Child nur im gehobenen Mittelfeld platzieren. Auch die Lynx-Fassung macht da keine Ausnahme. Zwar ist die Grafik schmuck und detailliert, sind die Levels verzweigt und abwechslungsreich, aber einige Patzer im Spieldesign verhindern

den Aufstieg in die Spieleoberklasse. Die Steuerung ist für ein zünftiges Jump'n'Run einen Hauch zu schwammig geraten, die Kollisionsabfrage einen Tick zu unfair. Leider gibt es nicht nach jedem geschafften Level ein Paßwort — sogar an Continues haben die Programmierer gespart. Alles in allem nett, aber nicht überragend.

**MICHAEL HENGST****VIKING CHILD****LYNX****SPIELETYP:****HERSTELLER:** Atari**TESTVERSION VON:** Atari**ANZAHL DER SPIELER:** 1**FEATURES:** High-Score-Liste, Paßwort**GEEIGNET FÜR:** Fortgeschrittene und Profis**CA.-PREIS:** 80 Mark**71%**  
**GRAFIK****58%**  
**MUSIK****42%**  
**SOUNDEFFEKT****67% SPIELSPASS**

**PLATZ DA!**

# ROBOTRON 2084



*Handheld-Hektik: Ein Klassiker wird neu aufgelegt.*

**A**uch das neueste Spiel für das Atari Lynx ist — wen wundert's — schon knapp zehn Jahre alt. Das klaustrophobische Ballerspiel "Robotron 2084" entstand Mitte der 80er als Neuauflage der "Berzerk"-Spielidee: Ihr bekämpft in einer Arena (genau einen Bildschirm groß) endlose Horden von Kampfrobotern und Killermaschinen. Sowohl Ihr als auch Eure Feinde können in alle Richtungen laufen; nur besonders relaxte Spieler finden im Getümmel Zeit, sich auch um ein paar unschuldige Passanten zu kümmern, die durch feindliche Berührung zerstört werden.

Im gefragtesten Steuermanagement wird nonstop und automatisch geballert, so daß Ihr mit den beiden Feuerknöpfen nur die Schußrichtung bestimmt. Zu Beginn erliegen noch alle Androiden dem zerstörerischen Charme Eurer Laserwumme. Mit jeder überstandenen Runde tauchen jedoch neue Feinde auf.

**FAZIT** Robotron 2084 war schon in der Automatenversion ein Spiel, das bei sensiblen Spielern monatelange Platzangst zur Folge hatte. Auf dem Lynx ist die ganze Sache noch unübersichtlicher und hektischer geworden; im Falle von Robotron bedeutet das jedoch ausnahmsweise keine Abwertung. Im Gegenteil: Das super unkomplizierte Spielprinzip (in acht Richtungen wuseln und ballern), die einfache Grafik und die quietschenden Laserge-

räusche sind perfekt auf Ataris Handheld umgesetzt und bieten allen Freunden gnadenloser Action eine Menge Spielspaß. Nur jüngere Semester werden vergeblich nach Bonuswaffen und versteckten Extras Ausschau halten: Ähnlich wie bei "Pac-Man" verändert bzw. verbessert sich über die gesamte Spieldistanz das Heldensprite um keinen Deut.

**WINNIE FORSTER**

#### ROBOTRON 2084

##### LYNX

###### SPIELETYP:



**HERSTELLER:** Shadowsoft

**TESTVERSION VON:** Atari

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** High-Score-Liste, 5 Schwierigkeitsgrade

**GEEIGNET FÜR:** Profis

**CA.-PREIS:** 80 Mark

**34%**  
**GRAFIK**

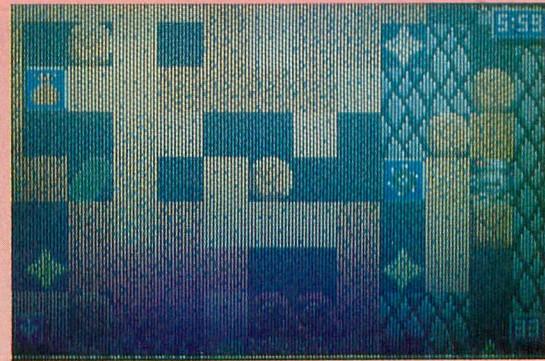
**20%**  
**MUSIK**

**24%**  
**SOUNDEFFEKT**

**63% SPIELSPASS**

**DIAMONDS ARE FOREVER**

# CRYSTAL MINES 2



*Ein gutes Geschicklichkeitsspiel mit Tüftel-Touch*

**V**ielleicht können sich einige von Euch noch an das "Independent"-Spiel "Crystal Mines" auf dem NES erinnern. Aus einer ganzen Reihe von Color-Dreams-Produkten (so der Name des Softwarehauses) war es das einzige annehmbare Programm. In Zusammenarbeit mit Atari hat Color Dreams nun einen Nachfolger entwickelt — exklusiv fürs Lynx.

Das Grundkonzept ist erneut an den Tüftelklassiker "Boulder Dash" angelehnt. In einem mehrere Bildschirme großen Spielfeld wetzt Ihr mit einem Roboter auf der Suche nach Kristallen hin und her. Dabei könnt Ihr lästiges Erdreich abtragen, verschiedene geartete Gegner vernichten und Extras sammeln. Sind ausreichend Edelsteine gesichert, öffnet sich der Ausgang — und ein Paßwort wird gereicht. Um sich der Feinde zu entledigen, könnt Ihr auch Felsen auf deren Kopf plumpsen oder Bomben explodieren lassen. Wenn es auch meistens auf Geschicklichkeit ankommt, so halten vornehmlich in höheren Spielstufen kleine Puzzles auf.

**FAZIT** Von der abstrusen Schlampigkeit früherer Color-Dreams-Spielereien merkt man Crystal Mines 2 nichts mehr an. Die Aufmachung ist professionell, die Grafik zweckmäßig, das Spielkonzept motivierend — wenn auch stark von Boulder Dash inspiriert. Das Modul erreicht zwar nicht annähernd die Klasse eines "Chip's Challenge",

fesselt den Geschicklichkeits-tüftler aber längere Zeit ans Lynx. Schade, daß die Levels nicht übermäßig genial ausgearbeitet sind. Wer nicht ausschließlich auf 3-D-Action, bombastische Grafik- und Soundrügen abfährt, wird Crystal Mines 2 schätzen. Genau das richtige, um unterwegs auf die Schnelle ein paar Levels zu lösen.

**MARTIN GAKSCH**

#### CRYSTAL MINES 2

##### LYNX

###### SPIELETYP:



**HERSTELLER:** Color Dreams

**TESTVERSION VON:** Atari

**ANZAHL DER SPIELER:** 1

**FEATURES:** Paßwort

**GEEIGNET FÜR:** Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

**CA.-PREIS:** 80 Mark

**45%**  
**GRAFIK**

**38%**  
**MUSIK**

**33%**  
**SOUNDEFFEKT**

**68% SPIELSPASS**

# ALLE SPIELE AUF EINEN BLICK

## Master System



**U**ff, war das eine Arbeit! Alle von *VIDEO GAMES* im vergangenen Jahr getesteten Module auf (fast) einen Blick. Diese Marktübersicht dürfte so ungefähr alles enthalten, was Euch bisher in Kaufhäusern und Fachgeschäften un-

ter die Finger kam. Bevor Ihr also das nächste Mal beim Einkauf kräftig zuschlagt, solltet Ihr einen Blick auf unsere Minikritik und die *VIDEO-GAMES*-Wertung dahinter werfen. Ärgerliche Fehleinkäufe sind damit (hoffentlich) ausgeschlossen. Falls Euch ein bestimmter Spieltest besonders interessiert, könnt Ihr die entsprechende *VIDEO-GAMES*-Ausgabe (falls nicht vorhanden) nachbestellen.

Viel Spaß beim Schmökern und Spielen!  
**STEFAN ENGLHART/  
WINNIE FORSTER**

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Populous	Tecmagik	2	der geniale Göttersimulator wurde kompetent umgesetzt (und so zum Master-System-Spiel des Jahres); Naturkatastrophen und göttliche Eingriffe bringen Euer Volk zum Sieg	88
Wonderboy 3: Dragon's Trap	Sega	1	populäres Jump'n'Run mit Rollenspieleinschlag; fürs gesammelte Gold gibt es bessere Waffen und viele Extras	83
Castle of Illusion	Sega	2	Das Jump'n'Run um Micky Mouse besticht durch tolle Grafik und atmosphärischen Sound; sehr abwechslungsreich und rätsellastiger als die 16-Bit-Version	82
World Class Leaderboard	U.S. Gold	2	glänzend umgesetzter Golfsimulator mit vielen Schlagvarianten, schneller 3-D-Grafik und drei Schwierigkeitsgraden. Glückstreffer haben keine Chance	82
Golden Axe Warrior	Sega	2	fantastisches Action-Adventure mit leichtem Rollenspieltouch; "Zelda"-ähnlich, grafisch und akustisch jedoch gut und eigenständig realisiert	81
Sonic the Hedgehog	Sega	4	der rasende Igel auf Ringsuche; rasantes, schnelles Jump'n'Run mit eingestreuten, versteckten Boni und Extras	81
Forgotten Worlds	Sega	4	Ballerspiel für zwei; mit rotierenden Extrasatelliten, technisch hervorragend gelungen, spielerisch ein Muß für ballernde Master-Besitzer	77
Impossible Mission	U.S. Gold	1	saltoschlagender Agent trickst mechanische Wächterhorden aus; Plattformspiel, in dem zwischendurch auch geknobelt werden muß	70
Psycho World	Sega	2	wer sich länger mit diesem Jump'n'Run beschäftigt, wird's mögen: steuert eine wehrhafte Helden durch sechs rätsel- und fallengespickte Levels	69
Bubble Bobble	Sega	3	niedlicher Drache spuckt Seifenblasen gegen Monster; zu zweit macht's noch mehr Spaß	68
Pac-Mania	Tecmagik	1	Pac-Man in 3D: gut spielbare Spielhalleumsetzung, auch wenn das Scrolling auf dem Master System nicht ganz so flüssig ist	67
Gauntlet	U.S. Gold	1	in einem Labyrinth (Ihr seht's aus der Vogelperspektive) müssen endlose Monsterhorden verdrochen werden	66
Shadow of the Beast	Tecmagik	4	grafisch anspruchsvolles Plattformspiel, vermischt mit Jump'n'Run-Elementen; Ihr müßt allerlei Monster besiegen	66
Spiderman	Sega	2	Prügelei an verschiedenen Comicorten; vor allem Spideys Netz sorgt für Abwechslung	65
Dick Tracy	Sega	1	Ballerprügelorgie gegen Gangster der 30er Jahre; die Pistole ist für den Nahkampf, mit der MP fegt Ihr den Hintergrund leer	62
Alien Storm	Sega	4	das gruselige Gekloppe durch acht Levels, spielt sich zäher als auf dem Mega Drive; die Grafik ist jedoch ganz ordentlich	60
Moonwalker	Sega	2	Micheal Jackson zückt den Hut, schwingt das Tanzbein und läßt die Fäuste spielen, um bösen Kidnappern das Handwerk zu legen: mittelmäßiges Plattformspiel	59
Xenon II — Megablast	Imageworks	3	dieser englische Ballerklassiker überfordert das Master System; es bleibt gelungene Grafik und zäher Spielfluß	57
Dynamite Duke	Sega	3	vor scrollendem Hintergrund werden Bösewichte weggebällert; monotones Kriegsspiel ohne Charme	55
Speedball	Imagework	2	nervige Steuerprobleme und zähe Animationen zerstören den Spaß an diesem futuristischen Sportspiel	47
Ghoust'n Goblins	Sega	1	leidgeplagter Ritter gegen wildes Ungetier; auf dem Master System geht das beliebte Jump'n'Run gänzlich vor die Hunde	38
E-Swat	Sega	1	dumpfe Polizistenballerei; technisch mies und ohne Abwechslung	32
Heavyweight Champion	Sega	2	unkontrollierbares Herumgeboxen mit nur wenigen Computergegnern; Hände weg	30
Strider	Sega	3	das abgedrehte Salto'n'Run war technisch aufs Master System nicht umsetzbar; außerdem sind die abgespeckten Levels recht mickrig	28
Ace of Aces	Sega	4	Pseudoflugsimulator; nette Grafik, aber kaum Fluggefühl und unrealistische Steuerung	20

## Game Gear

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Game Gear Shinobi	Sega	3	Dieser Karateklassiker bietet eine gelungene Mischung aus Action- und Geschicklichkeitselementen, garniert mit grandiosen Endgegnern	84
Popils	Tengen	4	Gelungenes Tüftelspiel mit Geschicklichkeitselementen à la Puzznic; inklusive Batterie, Continue und Levelanwahl	73
Super Monaco G. P.	Sega	4	3-D-Autorennspiel; flotte Grafik und solide Spielbarkeit auf sechs verschiedenen Rennstrecken	69
Dragon Crystal	Sega	3	Rollenspiel mit Actionelementen; Motto: Waffen finden, Monster plätzen	53
G-Loc	Sega	4	Luftkampf nach dem Automatenvorbild; technisch und spielerisch auf dem Game Gear recht schlapp	52
Put and Putter	Sega	4	Minigolf auf ausgeflippten Bahnen; nach zwei Stunden ist's durchgespielt, dann folgt der Motivationsknick	48

# ÜBERSICHT

## Lynx

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Shanghai	Atari	1	genial-chinesisches 3-D-Memory mit Suchpotential; dank detaillierter Grafik sind alle Spielsteine hervorragend zu erkennen	85
Ishido	Atari	4	noch ein Tüftelknüller: Klötzen müssen nach bestimmten Regeln abgelegt werden: Ishido ist eine ernsthafte Shanghai-Alternative	82
Block Out	Atari	2	dreedimensionales Denken auf dem Prüfstein: dank Anfängermodus finden auch Ungeübte schnellen Einstieg in dieses verzwickte Tüftelspiel	74
Checkered Flag	Atari	3	allein ist dieses Autorennen guter Durchschnitt; mit sechs verkabelten Lynx wird's jedoch zum absoluten Hochgenuss	74
Slime World	Epyx	1	dieses Action-Adventure für bis zu acht Spieler gleichzeitig weiß durch schaurig-schleimige Animationen gut zu unterhalten	72
Awesome Golf	Atari	4	Golf aus der Vogelperspektive und mit viele Details; außerdem können für gesteigerten Spielspaß vier Lynx vernetzt werden	70
Warbirds	Atari	2	actionlastige 3-D-Fliegerei der gehobenen Mittelklasse; Actionfreunde haben dank Vernetzung eine Menge Spaß	61
Tournament Cyberball	Atari	4	futuristische Footballvariante; technisch gute Optik, leider ist der Bildschirm zu klein	58
Rygar	Atari	1	Kettensägen-Rygar macht Action; schnörkelloser Horizontal-Scroller ohne viele Extras und Gags	55
Ninja Gaiden	Atari	3	seichtes Geprügel; trotz hübscher Grafik bietet's spielerisch zu wenig	53
A.P.B.	Atari	3	als Verbrecherfänger im Auto unterwegs; die Sprachausgabe ist nett, die Handlung jedoch viel zu dünn	52
Bill & Ted	Atari	4	gänzlich uninteressantes Action-Adventure mit schlappen Puzzles, lauem Sound und Mickergrafik	35

## Game Boy

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Kwirk	Acclaim/ Nintendo	1	Aufgepeppete Sokoban/Boxxle-Variante und mehr in einem einzigen Modul; außerdem gibt's einen Zwei-Spieler-Modus und Levelanwahl	85
Nemesis	Konami	3	reinrassige Weltraumballerei, hervorragend umgesetzt; komplett mit Continue und zwei Schwierigkeitsgraden	83
Game Boy Wars	NCS	3	Strategiespiel à la Nectaris für ein bis zwei Spieler; Städte erobern, 24 verschiedene Einheiten produzieren. Leider nur mit japanischen Texten	83
Dr. Mario	Nintendo	2	bester Tetris-Clone; Bazillen in einem Reagenzglas müssen neutralisiert werden	83
Solomon's Club	Tecmo	3	in diesem Jump'n'Run-Klassiker müssen Blöcke hin- und weggezaubert werden; viele Extras	83
Quarth	Konami	3	Baller-Tetris; herabfallende Quadrate müssen durchs Verbällern von Klötzen vollendet werden; guter Zwei-Spieler-Modus	82
Puzznic	Taito	1	eines der besten Puzzlespiele mit Action-Touch; gleiche Blöcke müssen zusammengeschoben werden	82
Probector	Konami	4	Robo-Krieger mit großer Wumme metzelt sich durch fünf Levels: grafisch, spielerisch und akustisch eine Action-Delikatesse	81
Chessmaster	Hi-Tech/ Nintendo	1	gutes und benutzerfreundliches Schachprogramm mit 16 Schwierigkeitsgraden; nur das Paßwortgetippe nervt	81
R-Type	Irem	2	hervorragend umgesetzter Spielhallenhit: totale Baller-Action, intelligente Extras und riesige Endgegner	81
Castlevania	Konami	2	klassisches Jump'n'Run mit Peitschenmann; lange, abwechslungsreiche und anspruchsvolle Levels	81
Gargoyle's Quest	Capcom/ Nintendo	1	gutes Rollenspiel mit hoppigen Actionsequenzen; nichts für Anfänger	80
Bomber Boy	Hudson/ Nintendo	1	innovatives Labyrinthspiel um Bombenleger und Monsterjäger; dank Paßwort ist die Langzeitmotivation garantiert	80
Batman	Sunsoft	2	grafisch und musikalisch sehr ansprechendes Geschicklichkeitsspiel	80
Choplifter 2	JVC	4	der Hubschrauber-Oldie wurde mit einem Schuß "Fort Apocalypse" dezent gewürzt; für geschickte Ballerspieler fast ein Muß	78
Final Fantasy Legend	Square	1	Rollenspiel pur mit Batteriepuffer, aber ohne hektische Actionsequenzen; für Einsteiger mit Englischkenntnissen glänzend geeignet	77
Tail'gator	Natsume	3	putziges Krokodil-Jump'n'Swim'n'Run; nach jedem Abschnitt gibt's ein neues Paßwort	76
Rockman World	Capcom	4	Jump'n'Run mit Stil um den putzigen Mega Man; ebenso abwechslungsreich wie schwer	75
Bad'n Rad	Konami	2	spaßiges Skateboard-Geschicklichkeitsspiel mit guter Grafik und schmissigem Sound	75
Motocross Maniacs	Konami	1	gelungener Geschicklichkeitstest um Motorräder auf sieben ausgedehnten Parcours in freier Wildbahn	73
Castelian	Trifffics	3	ziemlich schwierige Kletterpartie mit oberputzigem Helden. Gelungen ist auch der Dreh-Effekt des namengebenden Turms	73
Double Dragon II	Acclaim	4	stilvolles Geprügel gegen Horden unterschiedlicher Gegner und extra fetten Endgegnern; wahlweise im Zwei-Spieler-Modus	72
F1 Race	Nintendo	2	rasantes Formel-1-Rennen im "Pole Position"-Look; nicht gerade leicht, aber hochmotivierend	72
Revenge of Gator	HAL/ Nintendo	1	Flipper für ein bis zwei Spieler mit einer Handvoll Bonuslevels und realistisches Kugelanimation	71
Bases Loaded	Jaleco	2	wer auf Baseball steht, sollte zugreifen: gut umgesetzte Handheld-Version des amerikanischen Volkssports	70
Navy Seals	Ocean	4	horizontal-scrollende Action mit bösen Terroristen; ordentlich gemacht und mit vielen Extrawaffen versehen, ansonsten jedoch wenig Neues	69
Loopz	Mindscape	4	gutes Action-Puzzle-Spiel mit verschiedenen Spielvarianten und Zwei-Spieler-Modus; leider etwas glücklastig	69

# ÜBERSICHT

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Princess Blobette	Absolute Entertainment	3	weingummifressender "Blob" im Geschicklichkeits-Action-Streß; nett, aber gewöhnungsbedürftig	69
Tour de Trash	Electronic Arts	3	Skateboard-Action: Surfen im Betonkanal und heiße Tricks an der Rampe mit fetzigem Soundtrack unterlegt	69
Mini-Putt	A Wave	3	bis zu vier Spieler versuchen sich als Minigolfer; inklusive verschiedener Bahnen und Schwierigkeitsgrade	68
Fortress of Fear	Acclaim/ Nintendo	1	Ritter-Jump'n'Run im Festungsgemäuer; massig Extras, viele Endmonster und ordentliche Atmosphäre	68
Harmony Teenage Turtles	Accolade Konami	2 1	Billard für die Zeit zwischen New Age und Nintendo-Zeitalter; innovativ, aber recht knifflig das erste GB-Spiel um die neuen Kultstars ist eine rabiate Prügelei mit Geschicklichkeitselementen	68 68
Gremlins 2	Sunsoft	2	Jump'n'Run um den putzigen Gizmo; nette Extras, aber insgesamt ein bißchen zu kurz geraten	68
Bubble Bobble	Taito	2	Spielhallenhit: kleiner Drache bobbelt sich durch zahlreiche Plattform-Levels. Netter Action-Geschicklichkeits-Mix	68
Fortified Zone	Jaleco	3	passable Rambo-Aktion aus der Schräg-von-oben-Ansicht; teilweise sind die heranpfeifenden Schüsse nur schwer zu erkennen	67
Ghostbuster II	Activision	4	Zu zweit geht's auf Geisterjagd: einer hält die Dämonen fest, der andere bedient die Falle; natürlich mit Zweit-Spieler-Modus	65
The Simpsons	Acclaim	4	Geschicklichkeitsspiel um die abgedrehte TV-Familie; Springen und Rennen; technisch nicht ganz erste Sahne	65
Sword of Hope	Kemco/ Seika	3	nettes Rollenspiel für Einsteiger mit Autokampfmodus, Paßwort und Continue	64
Burai Fighter	Taito/ Nintendo	2	Akzeptables bis gutes Ballerspiel mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung; Grafik und Sound sind jedoch nur Mittelmaß	64
Blades of Steel	Palcom	4	Eishockey wahlweise im Zwei-Spieler-Modus; obwohl technisch gelungen, kommt ob der rasanten Geschwindigkeit die Taktik ein wenig zu kurz	61
Side Pocket	Data East	2	Billard ist auf dem Game Boy schwer zu realisieren; trotzdem ist dieser Versuch halbwegs gelungen und bringt Fans kurzweiligen Spielspaß	60
Dexterity	SNK	2	noch ein Geschicklichkeitsmodul mit Tütteleinschlag; keinerlei neuartige Ideen, trotzdem ist's kurzzeitig alles andere als langweilig	59
Marble Madness	Mindscape	4	akzeptable, aber nicht umwerfende Spielhallenadaption: Ihr steuert eine Murmel durch raffinierte Parcours	58
Burger-Time de Luxe	Data East	4	Pfefferschote produziert Burger; leider bietet dieses Plattformspiel auf Dauer zu wenig Abwechslung	58
Maru's Mission	Jaleco	3	Versuch eines Mario-Verschnittes; diesem Jump'n Run mit Aktionansatz fehlen jedoch über lange Strecken Gags, Abwechslung und Atmosphäre	58
Flipull	Taito	2	mittelmäßiges Tüftelspiel mit Zwei-Spieler-Modus; Profis kennen die Idee unter dem Namen "Plotting"	58
NBA Allstar Challenge	LJN	2	Korbgagd gegen die Uhr, One-on-One und Freiwurffübungen: wer ein "richtiges" Basketballspiel erwartet, wird enttäuscht sein	55
Qix	Nintendo	1	Flächen müssen ausgefüllt werden: Ihr zeichnet die Umrißlinien gegen lästige Störenfriede; einfache Spielidee, gebremster Spielspaß	55
Balloon Kid	Nintendo	1	Mit dem Ballon schwiebt Ihr durch knifflige Hindernisparkours; inklusive Zwei-Spieler-Modus	55
Amazing Spiderman	Ljn/ Nintendo	1	Prügelspiel um Comichelden; verschiedene Schlußgegner und unterschiedliche Levels, trotzdem bleibt der Spielspaß dürftig	53
World Ice-Hockey	Athena	3	zähes Puckgeschiebe; trotz vieler strategischer Einstell- und Änderungsoptionen gibt's wenig Abwechslung und Spielspaß	52
Kung-Fu Master	Irem	2	solide Prügelkost ohne Höhepunkte und grafische Hits; außerdem sind die Levels zu kurz	52
Robocop	Ocean/ Epic	2	die Grafik ist gut, die Soundeffekte und Sprachausgabe ebenfalls; trotzdem bereitet diese Filmumsetzung mehr Frust als Lust. Nahezu unfair und bar jeder hilfreichen Extras	52
Gauntlet II	Mindscape	4	Im Labyrinth werden Monsterhorden vertrümmert; leider scheitert der Automatenklassiker an den begrenzten Möglichkeiten des Game Boys	51
Power Racer	Tecmo	3	Mischung aus zweidimensionalem Autorennen und Pacmann; das Spielprinzip ist einfach und steinalt, daran ändert auch der Zwei-Spieler-Modus nichts	49
World Cup	Tecmo/ Nintendo	3	actionbetontes Fußball; trotz witzig animierter Spieler, bietet es leider nur unübersichtliches Gekicke und gebremsten Spielspaß	48
Chase H.Q.	Taito	1	Autorennen in der 3-D-Perspektive; technisch ist's zwar einigermaßen gelungen, dafür fehlt jegliche Abwechslung	44
Terminator 2	Ljn	2	Prügel-, Denk- und Hüpfteinlagen lieblos zusammengeschustert; Motto: großer Name, nix dahinter	39
Paperboy	Mindscape	1	Ihr müßt mit dem Fahrrad Zeitungen austragen; unfaire Stellen und träge Steuerung vermeiden den Spaß an diesem Klassiker	33
King of the Zoo	Nexof/ Nintendo	1	auf Dauer ist das Ball-hin-und-her-Geschubse ein bißchen dünn; ernsthafte Lebensgefahr durch Schnarch-Overkill	30

## Mega Drive

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
EA Hockey	Electronic Arts	3	actionreiche Eishockeysimulation der Spitzenkasse; knackige Soundkulisse und ausreichend Möglichkeiten für schnelle taktische Manöver	90
Long Raiser	NCS	3	fantastisches Strategieepos mit Rollenspieleinschlag: 20 Szenarios mit verschiedenen Truppen- und Terraintypen, Magie und neutrale Charaktere lassen gnädig über die japanischen Texte dieses Importmoduls hinwegsehen	88
PGA Tour Golf	Electronic Arts	2	sehr guter Golfsimulator über 72 Parcours auf vier verschiedenen Golfplätzen; dank Batterie kann man Spielstände und Statistiken abspeichern	85
Shining in the Darkness	Sega	3	atmosphärisches Rollenspiel, das Euch vorwiegend durch 3-D-Gemäuer führt; dort schleudert Ihr Zaubersprüche und schwingt die Waffen gegen animierte Monster	85

# ÜBERSICHT

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Elemental Master	Toaplan/Compile Accolade	1	dieses ausgefallene Ballerspiel besticht durch detailliert-fantastische Grafiken und tolle Extras. Achtung, nichts für Anfänger!	85
Ishido	Accolade	1	auch auf dem Mega Drive ist's ein Knüller für alle Denksportfanatiker; nach bestimmten Regeln müssen Steine abgelegt werden	82
Castle of Illusion	Sega	1	kommt grafisch und akustisch den Disney-Filmen sehr nahe: Mickeys Jump'n'Run-Fähigkeiten werden in den verschiedensten Märchenumgebungen gefordert	82
Phantasy Star II	Sega	1	einstigerfreundliches Spaltenrollenspiel; Suchen, Kämpfen und Sammeln bringt Eure Heldenruppen ans Ziel	82
Sonic the Hedgehog	Sega	2	famoses Hochgeschwindigkeits-Jump'n'Run um den Kult-Igel; schneller und bunter scrollt keiner der Konkurrenten	82
Starflight	Electronic Arts	4	Strategiespiel im Weltraum mit Rollenspieleinschlägen, Interaktion mit Aliens und Planetenerkundung: technisch pfui, inhaltlich hui	82
Musha Aleste	Tecno Soft	1	edles Ballerspektakel mit tonnenweisen Extras, massig Feinden und bombastischen Mittelgegnerparaden; Sound und Grafik muß man erlebt haben!	81
Might & Magic	Electronic Arts	3	ältliches und grafisch belangloses US-Rollenspiel; dafür komplex, schwer und gut	80
Tiger Hell	Treco	2	vertikal scrollender Ballerklassiker. Ihr steuert einen Hubschrauber durch acht verschiedene Feindgebiete und rafft dabei massig Extrawaffen	80
Gaiares	Reno	1	schwieriges Ballerspiel im "R-Type/Gradius"-Stil; der extra saugende Satellit ist einer der wenigen innovativen Einfälle des Baller-Jahrgangsizontales	76
Streets of Rage	Sega	3	Prügelei mit den bösen Buben auf brennendem Asphalt; viele verschiedene Schlagvarianten und ein Zwei-Spieler-Modus sorgen für Action und Abwechslung	76
Alien Storm	Sega	2	zu zweit macht's viel Spaß: Als Geisterjäger müßt Ihr eine Invasion der Außerirdischen mit Knarren jedes Kalibers zurück schlagen. Die Animationen sind sehenswert und witzig	76
Blockout	Electronic Arts	3	Tetris Variante in 3 D; nett und durch zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten und einen Zwei-Spieler-Modus recht abwechslungsreich	75
Shadow Dancer	Sega	1	Im "Super Shinobi"-Nachfolger kämpft Ninja mit Hund gegen allerlei Bösewichte; technisch eine runde Sache, Könner werden's jedoch (zu) schnell durchgespielt haben	75
Strider	Sega	1	opulentes Technikfeuerwerk mit Riesen-Sprites; leider neigt das flippige Jump'n'Run stellenweise zum Ruckeln und zur Hektik	75
Phantasy Star 3	Sega	3	generationsübergreifendes Rollenspiel, in dem Ihr fünf Helden gleichzeitig steuert und (dank Batterie) abspeichern darf	75
Fatal Rewind	Electronic Arts	4	gelungene Mischung aus Action-, Geschicklichkeits- und Knobelelementen; dank Rückspuloption wird die Ballerei selten frustig	75
Dick Tracy	Sega	2	Dick ballert sich mit Pistole und MP durch die Unterwelt von Chiago; kein Meisterwerk, aber doch abwechslungsreich und sehr spielbar	73
Devil Crash	Techno Soft	4	ausgeflippter Flipper mit verrückten Bonusrunden; das teuflische Ambiente kommt dank gelungener Grafik gut rüber. Außerdem stimmt das Kugelverhalten	73
Sword of Vermillion	Sega	1	pflegeleichtes Rollenspiel für Einsteiger; da ein ausführliches Tipsbüchlein beiliegt und eine Batterie im Modul steckt, leider nicht ganz billig	71
Road Rash	Electronic Arts	4	Motorradrennspiel mit deftigen Prügeleinlagen; die 3-D-Grafik ist zwar ganz flott, jedoch nicht besonders abwechslungsreich	71
Master of Monsters	Toshiba EMI	4	Import-Strategiespiel für bis zu vier Spieler mit Batterie, Levelanwahl und vielen japanischen Bildschirmtexten	71
King's Bounty	Electronic Arts	2	unverbrauchte Strategie-Rollenspiel-Mischung um verborgene Artefakte und aggressive Monstarmeien	70
Tournament Golf	Sega	1	einsteigerfreundliche Golfsimulation, an der sich auch zwei Spieler gleichzeitig (Wundermittel gegen die Monotonie) versuchen können. Paßwort gibt's auch	70
Mercs (2)	Sega	4	der Soldat macht sie alle platt; extrasgestärkter "Rambo"-Nachfolger zieht gegen Kriegsmaterial aller Art zu Felde. Nicht ganz geschmacksneutral	70
Decap-Attack	Sega	4	Skurries Jump'n'Run mit (sehr) dezentem Rollenspiel-Touch; ansonsten wurde kräftig von "Mario Bros." abgekupfert	70
F-22	Electronic Arts	4	unkomplizierter Flugsimulator mit reicher Action und dickem Angebot an Missionen; statt der Batterie gibt's ein Paßwort	70
Joe Montana Football	Sega	2	annehmbarer American-Football-Simulation; Grafik und Sound reißen keinen vom Hocker, außerdem fehlt das Paßwort	69
Turrican	Ballistic	4	mittelprägnante Umsetzung der klassischen "Per pedes"-Ballerlei mit reicher Extrapalette und Continue-Option	69
Midnight Resistance	Data East	2	martialisches Baller-Jump'n'Run mit extragroßen Sprites; stellenweise wird's ein bißchen zu hektisch und unübersichtlich	68
Star Control	Ballistic	3	strategiebetonte Weltraumballerei, die technisch nicht auf dem letzten Stand ist; für Fans trotzdem empfehlenswert	67
El Viento	Wolfteam	4	Eine Dame im Shoot'n'Jump-Genre: die Luft ist sehr bleihaltig, die Grafik ganz O.K. und das Leveldesign bietet zwei Gags	67
Veritex	Asmik	2	fair und geradlinig: Diese horizontal-scrollende Weltraumballerei schafft es ins obere Mittelfeld, kann einem "Musha Aleste" jedoch nicht das Wasser reichen	66
James Pond	Electronic Arts	2	nettes Jump'n'Run im Tiefseelook, das technisch und grafisch das Mega Drive jedoch weitgehend unausgenützt läßt	66
Bonanza Bros.	Sega	3	Gebrüderpaar räumt jump'n'rund diverse Häuser leer; die Slapstick-Grafik ist witzig, aber gewöhnungsbedürftig	66
688 Attack Sub	Sega	2	mittelprägnante U-Boot-Simulation mit Sprachausgabe. Achtung, komplex: Wer die verschiedenen Missionen schaffen möchte, sollte sich zuvor durch die Anleitung beißen	66
Super Airwolf	Kyugo	2	verschiedene Ballersequenzen fügen sich zu einem abwechslungsreichen, jedoch nicht sensationellem Vertikal-Scroller zusammen	63
Abrahams Battle Tank	Sega	3	für alle, die's mögen: Diese amerikanische Panzersimulation bietet acht anwählbare Missionen und flotte 3-D-Grafik	62
Fantasia	Sega	3	Mickeys zweiter Streich kommt in schwächerer Aufmachung und mit hohem Schwierigkeitsgrad	62
Toejam & Earl	Sega	4	Sammelspielchen mit flippiger Aufmachung, aber flacher Spielidee. Dafür motivieren Gags und Zwei-Spieler-Modus für ein paar unterhaltsame Stündchen	62
Out Run	Sega	4	Spielhallenhit: mit der Blondine und im Testarossa durch die 3-D-Landschaft; vier Schwierigkeitsgrade und verschiedene Landschaften stellen zufrieden	62

# ÜBERSICHT

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Gain Ground	Sega	2	jeweils bildschirmgroße Levels müssen von feindlichen Armeen befreit werden; für Action-Taktiker trotz Mickergrafik durchaus interessant	61
Flicky	Sega	3	supersimples Plattformspiel, das trotz mickriger Grafik viel Spielspaß bringt. Ein Spiel für jüngere Semester	60
Fatal Labyrinth	Sega	2	Minimalrollenspiel mit Action-Touch; dürftige Grafik und kümmerlicher Sound dürften die meisten Spieler jedoch abschrecken	60
Centurion	Electronic Arts	3	mittelmäßiges Strategiespiel ums alte Rom, bei dem auch Actionsequenzen (Wagenrennen) überlebt und taktische Entscheidungen auf dem Schlachtfeld gefällt werden müssen; nicht nur das Päfword nervt	59
Arrow Flash	Sega	2	unspektakuläre Weltraumballerei; stellenweise nette Grafik, ansonsten gibt's bessere Horizontal-Scroller	58
Crackdown	Sega	1	unterirdische Gemäuer müssen von einem High-Tech-Einsatzteam durchsucht werden; gewöhnungsbedürftige Action mit relativ hohem Denkanteil	57
Hard Drivin'	Tengen	1	3-D-Autorennspiel; die Vektorgrafik würde realistisch wirken, ist jedoch zu langsam und bietet wenig Abwechslung; außerdem nervt die Steuerung	57
Dark Castle	Electronic Arts	4	freches Plattformspiel auf Steinzeitniveau; mickerige Grafik und nur ein Dutzend (langweiliger) Levels	25

## NES

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Super Mario Bros. 3	Nintendo	2	Nintendos Superstar schlägt alle Rekorde: mehr Levels, Bonusstufen und Gags als je zuvor	95
Protector	Konami	1	ein oder zwei Spieler kämpfen sich durch acht Plattform-Levels und 3-D-Passagen: gelungen	88
Maniac Mansion	Jaleco	2	witziges Grafik-Adventure in Deutsch; im Teenager-Team muß das Geheimnis eines Geisterhauses gelüftet werden	84
Dr. Mario	Nintendo	3	bei "Tetris" wurde gut geklaut; Bakterien müssen im Reagenzglas neutralisiert werden	83
Puzznic	Taito	2	Action-Puzzlespiel: Klötzchen, die streng der Schwerkraft gehorchen, müssen "gepaart" werden	83
Jackie Chan	Hudson	3	wohl gelungenes Jump'n'Run mit Karateeinschlag; die Levels sind lang, die Tritte hart, die Endgegner jedoch noch härter	82



PC	
Soundblaster dt.	299,-
Battle Isle	99,-
Battletech 2	99,-
Black Gold	89,-
Bundesliga Manager Prof.	89,-
Cadaver	89,-
Chessmaster 3000	99,-
Civilisation	109,-
Die Kathedrale	99,-
Eye of the Beholder 2	89,-
Kaiser	109,-
Leisure Suit Larry 5	99,-
Lemmings 2 " Zusatzdisk	89,- 65,-
Mad TV dt.	99,-
Might and Magic 3 dt.	109,-
Monkey Island 2	89,-
Shanghai 2	99,-
Space Quest 4 dt.	109,-
Wing Commander 2 " Operat. Disk	109,- 49,-
Yeager's Air Combat dt.	99,-
Ultima 7 auf Anfrage	
Falcon auf Anfrage	

GAMEBOY
Gameboy incl. Tetris
Light Max
GB Case
Batman
Blades of Steel
Castlevania
Double Dragon
Duck Tales
Fortress of Fear
Hunt for Red October
Mickeys Dangerous Case
Simpsons
Super Mario Land
Turtles 2
WWF Superstars

NES
NINTENDO Super Set
Battle of Olympus
Bugs Bunny Blow out
Double Dragon 2
Duck Tales
Metroid
Super Mario 3
Tennis
Turtles 2

Super Famicom auf Anfrage  
CDTV 1295,-  
Lynx 2 199,-



SEGA MEGA DRIVE
Deutsch incl. Sonic
Arcade Power Stick
Cluster Stick
Joypad
ca. 140 verschiedene Spiele lieferbar
688 attack Sub dt.
Alien Storm
Bare Knuckle
Castle of Illusion dt.
EA-Hockey dt.
Fantasia
Fatal Rewind
Fighting Masters
Gynoug
Mega Panel
Moonwalker
Road Rush
Shadow of the Beast dt.
Shining in the Darkness dt.
Sonic dt.
Star Flight dt.
Toe Jam & Earl dt.
Wonderboy 3
Wrestle War
Zero Wing

Video und Computerspiele  
Herzogstraße 2, München 40  
TEL. 0 89 / 344 388 FAX 0 89 / 344 377  
Fachberatung! Alle Spiele zum Antesten.

SEGA GAME GEAR
Grundgerät inkl. Columns
TV- Tuner
Auto Adapter
Gear to Gear Kabel
Netzteil
Donald Duck dt.
Factory Panic dt.
Ninja Gaiden
Pengo dt.
Shinobi
Sonic dt.
Super Monaco GP dt.
Woody Pop dt.
Wonderboy dt.
Master System 2

AMIGA
A 320 Airbus
Battle Isle
Birds of Prey
Black Gold
Cruise for Corpse
Deuterons
Double Dragon 3
Final Fight
First Samurai
Lemmings
Lemmings Zusatzdisk
Mega lo Mania
Mercenary 3
Populous 2
Rodland
Steigenberger Hotelmanager

# ÜBERSICHT

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Gauntlet II	Mindscape	1	Fantasy-Action im Labyrinth; mit Schwert und Magie gegen Monstergeneratoren und deren Kreaturen	80
Swords and Serpents	Acclaim	2	metzel- und plünderlastiges Rollenspiel amerikanischer Prägung, das Englischkenntnisse erfordert. Sehr einsteiger- und bedienungsfreundlich	78
Chessmaster	Hi Tech	2	brauchbares Schachprogramm; für Einsteiger geeignet, Profis müssen längere Denkpausen des NES in Kauf nehmen	78
Star Wars	Lucasfilm	4	An der Filmvorlage orientiertes Geschicklichkeits- und Actionspiel; die abwechslungsreichen, grafisch teils überragenden Spielsegmente bieten viel Spielspaß	77
Teenage Turtles II	Konami	4	abgedrehtes Action- und Geschicklichkeitsspiel mit hohem Prügelanteil. Die Spielbarkeit ist gut, im tollen Zwei-Spieler-Modus gar noch besser	77
California Games	Milton Bradley	4	In sechs ausgefallenen Freizeit-Sportdisziplinen werden Reaktion und Geschicklichkeit gefordert	77
Guardian Legend	Irem/ Nintendo	1	Action-Adventure, in dem Ihr Räume abklappern sowie Waffen und Extras sammeln müsst; leicht taktische Note.	76
Road Blasters	Mindscape	1	3-D-Autorennspiel mit feurigen Extras; dank abwechslungsreicher Strecken kommt gehörig Fahr- und Ballerfreude auf	76
Boulder Dash	Data East	4	Diamanten ausbudeln macht Spaß und fordert die grauen Zellen. Für actiontaugliche Knobelfreunde sind diese 24 Levels (nicht zuletzt dank dem Paßwort) uneingeschränkt zu empfehlen	76
Marble Madness	Milton Bradley	4	Murmeln rollen durch psychodelische Pyramidenlandschaft. Geschicklichkeitsfreunde müssen sich aber zuerst mit der Steuerung anfreunden	76
Kickle Cubicle	Irem	4	nettes Blockgeschubse à la "Pengo"; viele neue Extras würzen den gewaltfreien und witzigen Geschicklichkeitsspaß	75
Mega Man 2	Capcom	3	Marios härtester Jump'n'Run-Konkurrent in seinem zweiten Abenteuer: gute Grafik, viele Gags und genügend Abwechslung. Levelanwahl, Paßwort und Continue wirken zudem frusthemmend	74
Mission Impossible	Palcom	2	klassisches Plattformspiel: Ihr überspringt böse Roboterwachen mit gekonnten Saltos und knackt geheime Codes	74
Snake, Rattle'n Roll	Nintendo	1	putziges Geschicklichkeitsspiel mit herausragender Animation und gelungenem Zwei-Spieler-Modus	72
Ski or die	Palcom	3	verschiedene Wintersportdisziplinen, halb ernst, halb himmelschreiender Klamauk (inklusive Schneeballschlacht)	72
The Battle of Olympus	Broderbund	3	Rollenspiel mit Action- und Geschicklichkeitselementen; Zelda-2-ähnlich, für Fans fast ein Muß	71
Trog	Acclaim	4	niedliches Geschicklichkeitsspiel, an dem man sich auch zu zweit gleichzeitig versuchen darf	71
Shadow Warrior	Tecmo	3	fernöstliches Plattformgeprügel; das stimmige Gesamtkonzept wurde ohne arge Höhen oder Tiefen routiniert und ordentlich umgesetzt	70
Rollergames	Palcom	3	Action-/Geschicklichkeits-Mix, der sich grafisch und spielerisch recht abwechslungsreich präsentiert	69
Bubble Bobble	Taito	3	ein bis zwei oberputzige Babydrachen verbobbeln in verschiedenenen Plattformwelten die Bösewichte zu Bonusfrüchten	69
Rygar	Tecmo	2	spielerisch eigenständige Umsetzung des bekannten Kettenkreissägen-Automaten; gelungen, aber nicht umwerfend	67
Solomon's Key	Tecmo	2	gutes Geschicklichkeitsspiel, in dem Ihr Blöcke hin- und wegzaubert, um ein paar Dutzend verwunschter Räume zu durchqueren	66
Solstice	Nintendo	3	Schloßrundgang für Geschicklichkeits- und Abenteuerfreunde; die perspektivische Grafik ist mal was Neues, ansonsten: solide Hüpf- und Sammelkost	63
Batman	Sun Soft	3	Action-Tauglichkeit und Geschicklichkeit sind gefragt, um Batman durch düstere Grafik und schummrige Soundkulisse zu steuern	63
Digger	Milton Bradley	4	simples, geradliniges Geschicklichkeitsspiel, das dank angenehmem Spielfluß knapp über dem Durchschnitt bleibt	63
Super Off Road	Nintendo	1	Auto-Rallye, trotz der Kompatibilität mit dem Vier-Spieler-Adapter bleibt eine Menge Spielspaß auf der Strecke. Schuld daran ist nicht zuletzt die mäßige Steuerung	62
Gremlins 2	Sun Soft	3	nettes Jump'n'Run mit einigen guten Ideen; auf Dauer gibt's aber zu wenig Spannung und Abwechslung	62
The Simpsons	Acclaim	3	gefällige Präsentation, aber flache Handlung: verschiedene Reaktionstests und Mini-Puzzles fügen sich trotzdem zu einem akzeptablen Geschicklichkeitsspiel	60
Jack Nicklaus Golf	Konami	1	Golfsimulation mit Warteschleife. Durch die langatmigen Grafikberechnungen ist's ein recht beschauliches Sportspiel	60
Paperboy	Mindscape	1	einigermaßen gelungene Umsetzung des bekannten Geschicklichkeitsspiels: Ihr müßt per Fahrrad Zeitungen verteilen	60
Galaxy 5000	Activision	4	schlicht-naives Autorennspiel; nicht sonderlich innovativ, durch den Zwei-Spieler-Modus und das narrensichere Spielprinzip für Rennfans bedingt zu empfehlen	59
A Boy and his Blob	Absolute Entertainment	3	der drollige Blob verwandelt sich nach Weingummigenuß in verschiedene Gegenstände, die sich zur Lösung diverser Rätsel vortrefflich eignen; das Ganze ist zwar innovativ, jedoch nicht besonders umfangreich	57
Arch Rivals	Acclaim	1	Basketball, Foulen erlaubt; mehr wüster Actionspaß als ausgewachsene Sportsimulation	56
World Cup	Nintendo	2	klobige Flackergrafik vermißt das eigentlich ganz witzige Gebolze. Nur mit vier Spieler lohnt's sich noch	56
Beetlejuice	Ljn/Acclaim	4	das Geschicklichkeitsspiel um den Lottergeist enthält zwar ein paar Puzzles, aber nur wenig echten Tieffang: durchschnittlich	56
Wrestlemania Challenge	Ljn	2	wer auf diese ausgefallene Pseudosportart steht, wird gut bedient: Die Steuerung ist durchdacht, die Anzahl der verschiedenen Spielmodi ausreichend	55
Pinball Quest	Jaleco	2	Dynamik und Bewegung der Spielkugel sind für diesen Flipper nur schlampig realisiert worden; wer das verkraftet, wird akzeptabel bedient	54
Goal	Jaleco	4	Fußballsimulation ohne Charme und Rasanz; auch die paar netten Tricks (z.B. Bananenflanke) retten da nicht viel	54
Defender of the Crown	Palcom	1	Strategiespiel mit Actioneinlagen im mittelalterlichen England; ein dünnes Spielprinzip, grafisch aufgeplustert	52
Racket Attack	Jaleco	2	trotz realistischer Optik, enttäuschend monoton: eine einzige Schlagvariante, plus doofe Steuerung ergibt ein unterdurchschnittliches Tennisspiel	43

# ÜBERSICHT

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Solar Jetman	Nintendo	1	rares, schwächstes Geschicklichkeitsspiel; Raumschiff mit Anhänger muß im "Thrust"-Stil durchs All gesteuert werden	41
Astyanax	Jaleco	3	Simples Actionspiel mit Adventure- und Rollenspiel-Touch; die Spielbarkeit ist mäßig, Abwechslung gibt's wenig	40
Top Gun II	Konami	4	das heroische 3-D-Geballere überfordert die arme NES-Hardware hoffnungslos: Eine einfallslose und seichte Primitivsimulation ist das Ergebnis	39
Days of Thunder	Mindscape	1	3-D-Autorennen mit flotter Grafik, aber starken Mängelerscheinungen in Hinsicht auf Abwechslung und Spielbarkeit	29
Ghostbusters II	Activision	2	Unfair, monoton und dümmlich: Hände weg vom (auch äußerlich unansehnlichen) zweiten Streich der Ghostbusters	19

## PC Engine

Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Final Match Tennis	Human	2	die beste Tennissimulation, nicht nur auf der PC-Engine; massig Optionen, gutes Spielgefühl und gelungener Mehr-Spieler-Modus	91
Bonk's Revenge	Hudson	3	oberwitziges Jump'n'Run mit ausgefallener Grafik; spielerisch und grafisch ein Genuss	85
Bomber Man	Hudson	1	zerbombe Deine Mitspieler: Mit fünf Spielern gleichzeitig bietet dieses Modul ungeschlagenen Spielspaß	84
Jackie Chan	Hudson	2	vorbildliches Karate-Prügel-Jump'n'Run-Epos durch viele abwechslungsreiche Levels	82
Parasol Stars	Taito	4	Plattformspiel in bester "Rainbow Islands"-Tradition; putzig, farbenfroh und wohl durchdacht	82
Neutopia 2	Hudson	4	dreiste, aber gelungene Zelda-Kopie: Oberwelt erkunden, Dungeons finden und Schätze raffen; Paßwort gibt's natürlich auch	82
Aero Blaster	Hudson	1	furiöses Ballerspiel mit Zwei-Spieler-Modus: Kampfjets fighten sich durch einen abwechslungsreichen und gut durchdachten Horizontal-Scroller	81
Violent Soldier	IGS	1	erlesene Weltraumballerie; innovative Extrawaffen und ausgefeiltes Leveldesign ergeben eine Ballerei fast auf "R-Type"-Niveau	80
Puzzle Boy	Reno	2	die Tüfteltomate in Aktion: Kisten verschieben, Fallen füllen und Winkel verdrehen: Levelanwahl erlaubt freien Zugriff auf massig ausklügeltere Knobbellevels	76
Final Soldier	Hudson	3	imposantes Weltraumgeballer in "Gunhed"-Manier; technisch und grafisch ist's famos	74
Hatris	Micro Cabin	3	der offizielle "Tetris"-Nachfolger; das spaßig-stressige Hütchen-Sortieren kommt jedoch nicht ganz an den Vorgänger heran	73
Legend of Hero Tonma	Irem	2	Fantasy-Jump'n'Run mit R-Type-inspiriertem Extrawaffenarsenal und ausgefeilten Spielstufen	70
1943	Naxat	2	vertikalscrollendes Ballerspiel; große Feuerkraft gegen zahllose Angriffsformationen	69
Motorader 2	NCS	3	Autorennen mit maximal fünf Mitspielern gleichzeitig; das exzessive Extraangebot sorgt für die nötige Abwechslung und Motivation	69
Out Run	NEC Avenue	1	Das klassische 3-D-Autorennen hat auf der PC-Engine ein wenig Schwung verloren; trotzdem noch ganz O.K.	62
Power Eleven Soccer	Hudson	3	Fußball (nur) für Fans; lieblose Hausmannskost mit mäßigem Spielgefühl	56

## Super Famicom

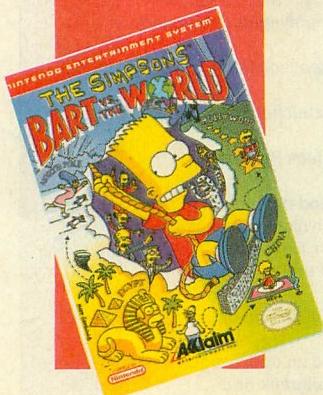
Titel	Hersteller	Getestet in	Bemerkung	Wertung (in %)
Super Mario World	Nintendo	1	eines der besten Videospiele aller Zeiten: versteckte Levels, Geheimgänge, putzige Monster, viele Endgegner und Gags am laufenden Band; im Gegensatz zu anderen Versionen ist hier das Ganze abspeicherbar	94
Actraiser	Enix	3	einfallsreiche Mischung aus Action und Strategieelementen; der Stereosound ist atemberaubend, die Grafiken sind stellenweise fantastisch; Batterie inklusive	86
F-Zero	Nintendo	1	3-D-Autorennen in ferner Zukunft; geniales Fahrverhalten, verschiedene Strecken und mehrere Schwierigkeitsgrade sorgen für rasanten Spielspaß	85
Super Ghouls'n'Ghosts	Capcom	4	Jump'n'Run um den gestreiften Ritter, der selbst in Unterhose noch gegen Tod und Teufel antritt; acht schwere Levels bieten innovative Grafiken und überraschende Ideen	84
Mystical Ninja	Konami	4	diese Mischung aus Action und Geschicklichkeit wurde in Japan bereist zum Kult; auffällig ist die Liebe zum Detail der Konami-Entwickler; außerdem gibt's Paßwort und Continue	81
Pilot Wings	Nintendo	1	dank beeindruckender 3-D-Effekte werden Fallschirmspringen, Drachenfliegen und andere Disziplinen zu Spaß für jung und alt	77
U.N. Squadron	Capcom	4	solides Ballerspiel der horizontalscrollenden Sorte; technisch gelungen, spielerisch ansprechend	75
Final Fight	Capcom	1	gewaltige Prügelei; individuelle Schlägertypen mit varianten- und witzreichen Angiffstechniken; leider fehlt der Zwei-Spieler-Modus	73
Gradius III	Konami	1	klassisches Weltraumgeballere; grafisch und inhaltlich OK, permanentes Rucken und Zucken stört jedoch den Spielfluss	72
Darius Twin	Taito	2	Ballern, wahlweise auch zu zweit; solider Horizontal-Scroller ohne zündende Ideen	70
Super Tennis	Tonkin House	4	Tennis in der 3-D-Perspektive; zwar zu zweit spielbar, jedoch spielerisch nicht ganz ausgefeilt	69
Y's III	Tonkin House	3	actionlastiges Rollenspiel; technisch sauber gemacht, dafür fehlt's an Tieffang:	66
Super R-Type	Irem	3	bei der Umsetzung des besten Ballerspiels der Welt wurde technisch und spielerisch gehörig gepatzt; die edle Grafik wird zum Geschwindigkeitsbremsen	62
Pro Soccer	Imagineer	4	Fußball, auch zu zweit gegeneinander spielbar; trotzdem kann's inhaltlich und optisch nicht überzeugen	55
Hole in One	HAL	2	schlaffer Versuch einer Golfsimulation, bei der nicht einmal der Sound zu überzeugen weiß	37
Big Run	Jaleco	2	eine weitere herbe Enttäuschung für alle Super-Famicom-Fans: Zuckelgrafik und Jammersound unterstreichen ein Wüstenrennen der monotonsten Sorte	36

# VORSCHAU



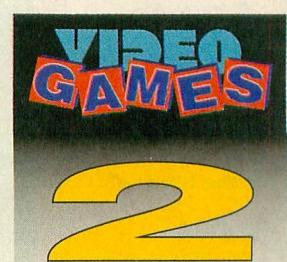
Ein neues "Legend of  
Zelda": In der nächsten  
**VIDEO GAMES** erfahrt  
Ihr mehr.

Die Simpsons kommen zu-  
rück: Bart nimmt es dies-  
mal mit der ganzen Welt  
auf.



Jede **VIDEO GAMES** hat ein Ende und Euch bleibt nur, voller Ungeduld auf die nächste zu warten. In zwei Monaten ist's wieder soweit: Taufrische Modulleckerbissen und brandheiße News gibt's ab Anfang April in unserer Frühlingsausgabe. Wir erwarten stapelweise Mega-Drive-Module, die ersten CD-Spiele für Segas 16-Bitter sowie das Zwei-Spieler-Rennspiel **Top Racer** und die Mega-Ballerei **Axelay** für das Super Famicom. NES-Freunde sollten sich auf einen neuen Anschlag der Simpsons vorbereiten; anlässlich des zweiten Teils **Bart vs. the World** sprachen wir mit dem Hersteller Acclaim über zukünftige Projekte.

Von einer der größten Ausstellungen für Unterhaltungselektronik (in Las Vegas, wo sonst?) werden wir ebenfalls das ein- oder andere Spieleschmankerl mitnehmen. Macht Euch auf einen Haufen News und einen dicken Testteil mit vielen Überraschungen für den Game Boy gefaßt. Den versprochenen Bericht über geheimnisvolle Rollenspielwelten gibt's ebenfalls erst im April.



**ERSCHEINT AM**  
**6. APRIL 1992**

# MINDSCAPE

## The Professionals in Video Game Creation

Videospiele die mehr in sich haben



### GAME BOY

Und jetzt ist Daumenölen angesagt!  
Unsere stärksten Titel – und noch einige mehr – gibt es jetzt auch für den Game Boy. Hier haben die Programmierer alles hineingepackt, was nur irgendwie möglich ist. Das Wort Langeweile könnt ihr ab sofort aus Eurem Wortschatz streichen – Mindscape und Game Boy – zwei Namen, die einfach zusammengehören. Euer Händler kann Euch ein Lied davon singen.



MINDSCAPE

LICENSED BY  
**Nintendo**



Mindscape GmbH, Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2, Germany  
Tel. (0 21 01) 60 71 24, Fax (0 21 01) 60 71 12

### MEGA HITS FÜR DAS NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Hier kann die NES Konsole so richtig zeigen, was in ihr steckt. Super-Software, an der man einfach nicht vorbeikommt. Spielhallen-Hits, Action Games, Geschicklichkeitsspiele und Denkspiele. Jeder kommt auf seine Kosten. Fragt einfach bei Eurem NES Händler nach Videospielen von Mindscape, und der nächste Winter kann ruhig kommen.



Verkauf in Deutschland durch

Vertrieb in Österreich durch

Vertrieb in der Schweiz durch

**BIENENGRAEBER**

MARKETING + VERTRIEB GmbH-Agentur  
Saalackerstr. 8 • D-8752 Kleinostheim  
Tel. (0 60 27) 9 77-0 • Fax (0 60 27) 9 77-34

**STADLBAUER**

MARKETING + VERTRIEB Ges. m. b. H.  
Magazinstr. 4 • A-5027 Salzburg  
Tel. (06 62) 7 75 21-0 • Fax (06 62) 88 13 82

**WALDMEIER AG**

Auf dem Woll 30 • CH-4052 Basel  
Tel. (0 61) 3 11 88 18 • Fax (0 61) 3 11 88 20

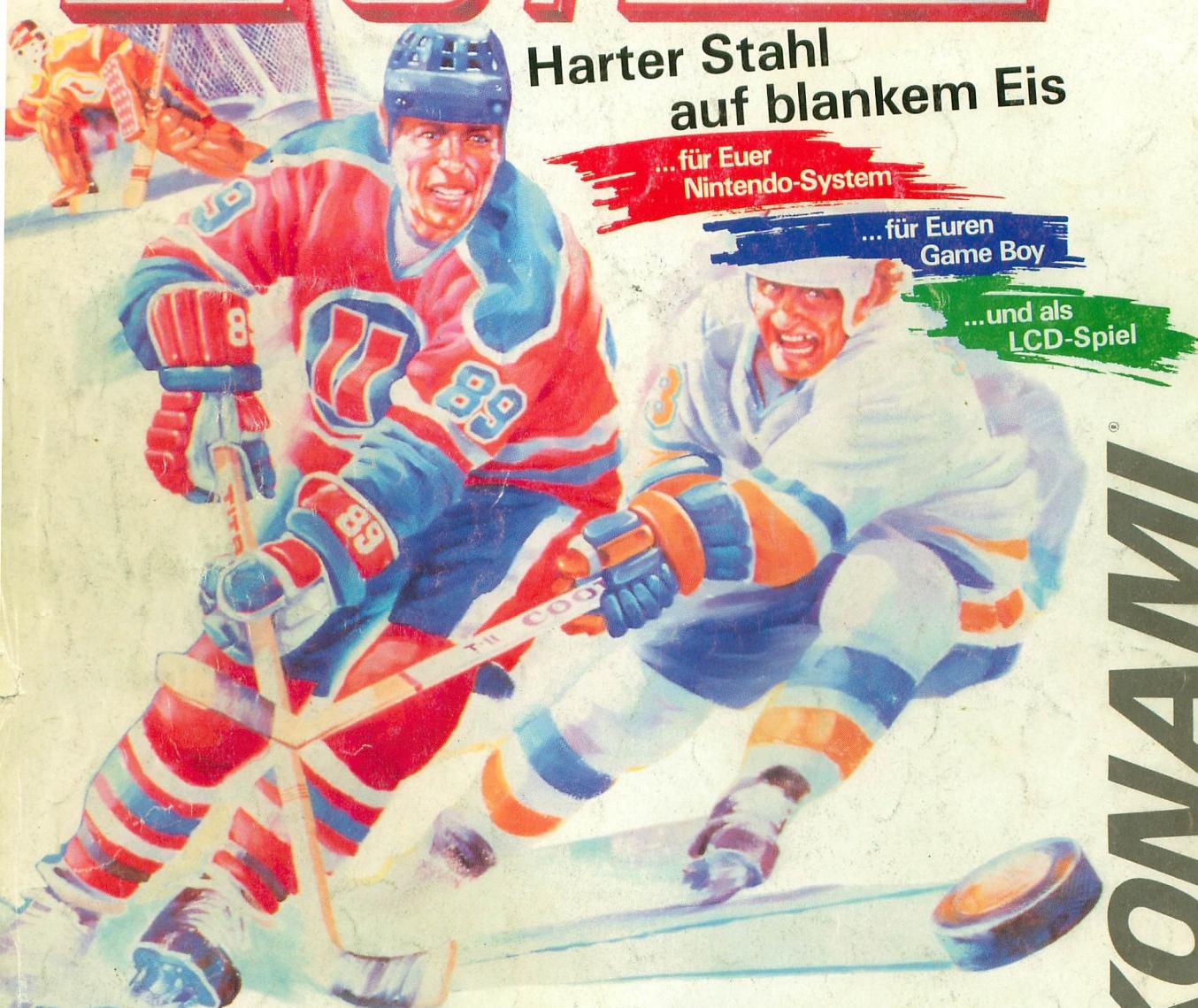
# BLADES OF STEEL

Harter Stahl  
auf blankem Eis

... für Euer  
Nintendo-System

... für Euren  
Game Boy

... und als  
LCD-Spiel



## Gutschein

Die Teenage Mutant Hero Turtles I und II, Top Gun, Track & Field II, Road Fighter, Castlevania und Roller Games gibt es als Aufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Dort könnt Ihr Euch die neuesten Aufkleber abholen.

Oder diesen Gutschein einschicken an: KONAMI, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierte Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.



Exklusiv für  
Nintendo Spielesysteme (NES)



## Eishockey live.

Anpfiff. Die Spieler jagen über's Eis. Harte Männer mit starken Nerven. Die Kufen kratzen. Attacke von hinten. Eiskalt, Mann gegen Mann. Die Zuschauer rasen. Bodycheck. Puck im Visier: Schlagschuß – Tor. Yeaaaaaaaaah!

**Blades of Steel.** Die absolut heiße Eishockey-simulation.

Der superstarke Videospiel Spaß. Von KONAMI. Action, Sport, Strategie, Simulation, Abenteuer: Für Nintendo-Spielesysteme, Game Boy und als LCD Spiele. Jedes Spiel ein Hit. Spiel mit.



**PALCOM**  
SOFTWARE™

